



Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Faculdade de Arquitetura

Curso de Design Visual

RICARDO HAGEN

**CONCEPT ART PARA JOGOS MOBILE:  
DESIGN DE PERSONAGENS E FOLCLORE BRASILEIRO**

Porto Alegre

2023

Ricardo Hagen

***CONCEPT ART PARA JOGOS MOBILE:***  
**DESIGN DE PERSONAGENS E FOLCLORE BRASILEIRO**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Design Visual, da Faculdade de Arquitetura, como requisito para a obtenção do título de Designer.

Orientador: Prof. Dra. Cíntia Kulpa

Porto Alegre

2023

## **AGRADECIMENTOS**

Começo por reconhecer que a minha formação é fruto de um grande esforço coletivo, dos meus pais, dos meus amigos, dos meus professores e da minha família.

Agradeço aos meus pais, que sempre me deram a melhor educação possível e que, assim como eu, acreditam no poder transformador de uma educação superior pública e de qualidade. Agradeço também ao meu irmão que, junto dos meus pais, acompanhou esse processo e ofereceu insights importantes para a construção desse projeto.

Agradeço aos meus mestres e, sobretudo, à minha orientadora, que aceitou orientar um trabalho já em andamento e que foi imprescindível para o resultado desse trabalho.

Agradeço aos meus amigos que sempre me acolheram quando precisei, tanto os de dentro e de fora da universidade, aqueles que entenderam quando precisei me ausentar e aos que comigo passaram por essa etapa.

## RESUMO

O presente trabalho consiste no desenvolvimento do projeto de *concept art* de 3 personagens inspirados no folclore brasileiro para o jogo Clash Royale. A partir de um método adaptado da metodologia duplo diamante, e das metodologias de design personagens “*The Silver Way*” e “*The Stylization Process*” foi possível operacionalizar o projeto em 4 momentos. No primeiro momento, chamado “Descobrir”, foi realizada uma imersão nas temáticas referentes ao projeto. Já no segundo momento, “Definir”, definiu-se o conceito do projeto, que se vale dos sentimentos de valorização da cultura e do folclore brasileiro e os impulsiona a um cenário global. Também, decidiu-se quais os três personagens seriam desenvolvidos. “Desenvolver”, o terceiro momento, foram geradas e selecionadas as alternativas para a caracterização visual de cada personagem. Por fim, no momento “Entregar” foram produzidas as peças técnicas e ilustrações da lara, do Caipora e do Boitatá.

**Palavras-chave:** Design de personagens. *Concept art*. Folclore brasileiro. Jogos mobile.

## ABSTRACT

The present work consists on the concept art project of 3 characters inspired by Brazilian folklore for the game Clash Royale. By using an adapted method based on the double diamond methodology, as well as the character design methodologies "The Silver Way" and "The Stylization Process," it was possible to operationalize the project in 4 phases. In the first phase, called "Discover," an immersion into the themes related to the project was conducted. In the second phase, "Define," the project's concept was defined, which draws upon the feelings of appreciation for Brazilian culture and folklore, propelling them into a global scenario. Additionally, the decision was made regarding which three characters would be developed. In the third phase, "Develop," various alternatives for visually characterizing each individual were generated and selected. Lastly, in the "Deliver" phase, the technical pieces and illustrations of Iara, Caipora, and Boitatá were produced.

**Keywords:** Character design. Concept art. Brazilian folklore. Mobile Games.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - <i>Screenshot</i> do jogo e <i>screenshot</i> promocional.....	17
Figura 2 - Arte promocional ( <i>Splash art</i> ) do Monge e da Fênix .....	18
Figura 3 - Representação do Duplo Diamante.....	21
Figura 4 - Representação do método “The silver Way” .....	22
Figura 5 - Representação do método “the stylization process” .....	23
Figura 6 - Comparação dos métodos “The StylizationProcess” e “The Silver Way” .....	25
Figura 7 - Método adaptado.....	26
Figura 8- Personagens do folclore brasileiro .....	33
Figura 9 - Mapa de regiões e unidades da federação.....	34
Figura 10 - Mural de Poty, com figuras do folclore .....	36
Figura 11 - Pranchas representando os povos indígenas .....	37
Figura 12 - Pintura de uma cena da lenda do Boitatá.....	37
Figura 13 - Menu principal e Menu de Decks do jogo Clash Royale .....	41
Figura 14 - Tela de combate .....	42
Figura 15 - Pintura em pastel seco de Dominique Louis para Monstros S.A. feita em 2000.	44
Figura 16 - Pintura digital de Shelly Wan com projeto de Kristian Norelius para Universidade Monstros, 2011 .....	45
Figura 17 - Projeto da arma “The plasma cutter” .....	46
Figura 18 - Relação entre as artes belas e aplicadas.....	46
Figura 19 - Alternativas para o adorno da cabeça do personagem “Banuk Shaman” .....	48
Figura 20 - Thumbnails produzidos por Mike Yamada .....	49
Figura 21 - Thumbnailing da Jungle Queen .....	49
Figura 22 - Carl Fredricksen - pintura digital sobre escultura de Greg Dykstra .....	50
Figura 23 - Teste da mesa.....	51
Figura 24 - Thumbnails baseados em formas quadradas.....	52
Figura 25 - Thumbnails baseados em triângulos .....	52
Figura 26 - thumbnails baseados em Círculos.....	53
Figura 27 - Exemplo de combinação de formas base .....	54
Figura 28 - Relações do círculo cromático .....	57
Figura 29 - Uso da cor em personagens .....	58
Figura 30 - Exemplo de gestual.....	58

Figura 31 – a) Exemplo de Turnaround b) Exemplo de expression sheet.....	59
Figura 32 - Coleção de livros "Estórias e lendas do Brasil" .....	61
Figura 33 - Outros livros consultados.....	62
Figura 34 - Análise do Bebê Dragão .....	64
Figura 35 - Análise da Bruxa.....	65
Figura 36 - Análise do Goblin .....	66
Figura 37 - Análise de diferentes representações do Boitatá.....	67
Figura 38 - Selo de faixa Etária do Clash Royale.....	70
Figura 39 - Mapa mental do/a Caipora .....	73
Figura 40 - Painel visual Caipora .....	74
Figura 41 - Mapa mental do Boitatá.....	75
Figura 42 - Painel Visual do Boitatá .....	76
Figura 43 - Mapa mental Iara .....	77
Figura 44 - Painel visual da Iara.....	78
Figura 45 - Desenhos de observação de cobras e serpentes .....	79
Figura 46 - Desenhos de observação de peixes amazônicos .....	80
Figura 47 - Desenhos de observação de armas indígenas .....	81
Figura 48 - thumbnails do Boitatá.....	82
Figura 49 - <i>Thumbnail</i> s feitos para o Caipora .....	83
Figura 50 - <i>Thumbnail</i> s da Iara .....	84
Figura 51 - Formas Base presentes nos desenhos iniciais dos personagens.....	85
Figura 52 – Iteração de detalhes do Boitatá .....	86
Figura 53 - Iteração de detalhes do Caipora .....	87
Figura 54 - Iteração de detalhes da Iara.....	88
Figura 55 - Primeira pergunta da Enquete.....	90
Figura 56 - Segunda pergunta da Enquete.....	90
Figura 57 - Terceira Pergunta da Enquete .....	91
Figura 58 - Resultados da Enquete: Iara.....	92
Figura 59 - Resultados da Enquete: Caipora .....	93
Figura 60 - Resultados da Enquete: Boitatá .....	93
Figura 61 - Alternativas selecionadas.....	94
Figura 62 - Testes de cor: Boitatá.....	95
Figura 63 - Testes de cor: Caipora.....	97
Figura 64 - Testes de cor: Iara .....	98

Figura 65 - Processo de criação do logo da nova temporada .....	100
Figura 66 - Selo da temporada Folclore Brasileiro .....	100
Figura 67 - <i>Turnaround</i> : Iara.....	102
Figura 68 - <i>Expression sheet</i> da Iara .....	103
Figura 69 - <i>Turnaround</i> : Caipora .....	104
Figura 70 - <i>Expression Sheet</i> : Caipora .....	104
Figura 71 - <i>Turnaround</i> : Boitatá .....	105
Figura 72 - <i>Expression Sheet</i> : Boitatá .....	106
Figura 73 - Processo de produção da ilustração final da Iara.....	107
Figura 74 - Ilustração final: Iara .....	108
Figura 75 - Processo de produção da ilustração final do Caipora .....	109
Figura 76 - Ilustração final: Caipora .....	110
Figura 77 - Modelo 3D do corpo do Boitatá .....	111
Figura 78 - Processo de produção da ilustração final do Boitatá: rascunho e linhas finais... 111	
Figura 79 - Processo de produção da ilustração final do Boitatá: Cores e Render inicial.... 112	
Figura 80 - Ilustração final: Boitatá.....	113
Figura 81 - Boitatá <i>in game</i> .....	114
Figura 82 - Iara <i>In game</i> .....	115
Figura 83- Caipora <i>in game</i> .....	116

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Divisão de lendas por região do país.....	35
Quadro 2 - Significado das cores.....	56
Quadro 3 - Personagens.....	62
Quadro 4 - Síntese da Análise de Similares .....	69
Quadro 5 - Matriz de Seleção de personagens .....	72

## LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

CBCR – Copa Brasileira de Clash Royale

CVI – Caracterização visual do intérprete

CVP – Caracterização visual do personagem

RPG – *Role Playing Game*

IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>PLANEJAMENTO DO PROJETO .....</b>	<b>14</b>
1.1	INTRODUÇÃO .....	14
1.2	JUSTIFICATIVA .....	16
1.3	OBJETIVOS .....	18
1.4	DELIMITAÇÕES DO TRABALHO .....	19
1.5	METODOLOGIA.....	19
1.5.1	Metodologia do Duplo Diamante.....	19
1.5.2	The Silver Way .....	21
1.5.3	The Stylization Process .....	22
1.5.4	Método Adaptado .....	24
<b>2</b>	<b>FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA .....</b>	<b>28</b>
2.1	FOLCLORE BRASILEIRO E SUAS HISTÓRIAS.....	28
2.1.1	Mitos, lendas e personagens.....	29
2.1.2	Representações gráficas das lendas do brasil.....	35
2.2	JOGOS DIGITAIS.....	38
2.2.1	Jogos Mobile.....	40
2.3	CONCEPT ART E DESIGN .....	43
2.4	DESIGN DE PERSONAGENS.....	47
2.4.1	Thumbnails .....	48
2.4.2	Linguagem visual e formas base.....	50
2.4.2.1	O quadrado	52
2.4.2.2	O triângulo	52
2.4.2.3	O Círculo	52
2.4.2.4	Combinando formas base	53
2.4.3	Teoria da cor.....	54
2.4.4	Gestual e pose .....	58
2.4.5	Projeto final .....	59
<b>3</b>	<b>PROJETO.....</b>	<b>60</b>
3.1	DESCOBRIR .....	60
3.1.1	Pesquisa documental .....	60
3.1.2	Análise de similares .....	63
3.1.2.1	Análise dos personagens do jogo <i>Clash Royale</i>	63
3.1.2.2	Análise das representações gráficas dos personagens do folclore	66

3.1.2.3	Considerações sobre a análise de similares	68
3.2	DEFINIR.....	69
3.2.1	Definição do público-alvo.....	69
3.2.2	Requisitos do projeto .....	70
3.2.3	Definição do Conceito .....	70
3.2.4	Seleção dos personagens .....	71
3.2.5	A Ideia.....	73
3.2.5.1	O/A Caipora	73
3.2.5.1.1	Mapa mental	73
3.2.5.1.2	Painel visual: Caipora	74
3.2.5.2	O Boitatá	75
3.2.5.2.1	Mapa mental Boitatá	75
3.2.5.2.2	Painel visual: Boitatá	76
3.2.5.3	A lara	76
3.2.5.3.1	Mapa mental da lara	77
3.2.5.3.2	Painel visual: lara	77
3.3	DESENVOLVER .....	78
3.3.1	Dynamic Sketching .....	79
3.3.2	Thumbnails .....	81
3.3.2.1	Boitatá	81
3.3.2.2	Caipora	82
3.3.2.3	lara	83
3.3.3	Formas Base .....	84
3.3.4	Detalhes.....	85
3.3.4.1	Boitatá	86
3.3.4.2	Caipora	87
3.3.4.3	lara	88
3.3.4.4	Seleção de alternativas	89
3.3.4.4.1	Análise das Respostas da Enquete	91
3.3.5	Valores e cores .....	95
3.3.5.1	Boitatá	95
3.3.5.2	Caipora	96
3.3.5.3	lara	97
3.4	ENTREGAR .....	99
3.4.1	Logo da expansão “Clash Royale: Folclore Brasileiro” .....	99
3.4.2	Expressões e Pose.....	101
3.4.2.1	lara	101
3.4.2.2	Caipora	103
3.4.2.3	Boitatá	105

3.4.3	Projeto final .....	106
3.4.3.1	Iara	107
3.4.3.2	Caipora	108
3.4.3.3	Boitatá	110
3.4.3.4	Personagens "In game"	113
<b>4</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>118</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>119</b>
	<b>ANEXO A – LENDA DO CAIPORA RETIRADO DO VOLUME 5 DA COLEÇÃO “ESTÓRIAS E LENDAS DO BRASIL” .....</b>	<b>124</b>
	<b>ANEXO B – LENDA DO BOITATÁ RETIRADO DO VOLUME 3 DA COLEÇÃO “ESTÓRIAS E LENDAS DO BRASIL” .....</b>	<b>137</b>
	<b>ANEXO C – LENDA DA IARA RETIRADO DO VOLUME 1 DA COLEÇÃO “ESTÓRIAS E LENDAS DO BRASIL” .....</b>	<b>144</b>
	<b>ANEXO D – LENDA DO BOITATÁ RETIRADO DO LIVRO “CONTOS GAUCHESCOS E LENDAS DO SUL</b>	<b>146</b>

## 1 PLANEJAMENTO DO PROJETO

Neste capítulo são apresentados os principais pontos que estruturaram o desenvolvimento desse projeto. Os tópicos abordados são: introdução, justificativa, objetivos, delimitação do trabalho e metodologia.

### 1.1 INTRODUÇÃO

Segundo Mitchell (2012) diferentes tipos de jogos têm sido jogados há milhares de anos, seja para aprender novas habilidades, aprimorar habilidades antigas, descobrir novos talentos ou simplesmente por diversão. “Os jogos são parte do que constitui os seres humanos e, portanto, se encaixam nos mais diversos interesses e propósitos”. À medida que os seres humanos evoluíram, os modos de jogar acompanharam essa trajetória evolutiva sendo influenciados intensamente pela cultura e pela tecnologia. Sendo assim, a indústria de desenvolvimento de jogos foi se consolidando e a necessidade de uma estruturação desse processo se tornou evidente. O desenvolvimento de um jogo, seja ele digital ou não, passa por várias etapas, desde a ideia até a finalização; dependendo do trabalho de diferentes profissionais: game designer, designer gráficos, artistas e programadores (MITCHELL, 2012). O foco deste trabalho de conclusão de curso é a etapa de concepção visual ou *concept art* de um jogo mobile (jogo digital para celular ou *tablet*), principalmente do ponto de vista do designer de personagens.

Segundo Takahashi e Andreo (2011) o *concept art* é uma das etapas iniciais do processo de produção de um projeto da indústria do entretenimento que objetiva materializar ideias e conceitos de modo a estabelecer um guia visual para o desenvolvimento desse projeto, e cujo impacto é notável, uma vez que acelera e torna mais coesa uma produção. É nessa etapa, portanto, que o designer define a identidade visual do produto, o que inclui projeto de cenários, objetos de cena, acessórios, ambientação e de personagens.

O Design de personagens é essencial no processo de concepção de diferentes produtos de mídias de entretenimento que consumimos e apreciamos hoje em dia: séries e filmes animados, jogos digitais, livros ilustrados. Há uma conexão do público com os personagens, sejam eles heróis, ajudantes<sup>1</sup> ou vilões não só pelas suas ações ou seu arco narrativo, mas pela sua

---

<sup>1</sup> Tradução literal de *Sidekicks* usado pelo autor (LEWIS, 2018)

caracterização visual do personagem ou CVP<sup>2</sup>. O engajamento do público acontece de forma natural, uma vez que o objetivo de um bom design de personagens, se bem feito, vai além de um visual agradável: é conectar-se com o interlocutor e guiá-lo pela história do personagem (LEWIS, 2018).

Para Tillmann (2019) a história do jogo e do personagem é quem guiará seu design, sendo assim, é considerado o atributo mais importante para a tomada de decisão na hora de compor visualmente os aspectos do personagem. Uma vez que o design de personagens é fruto das histórias nas quais eles estão inseridos, observa-se falta de representatividade cultural principalmente em jogos digitais, pois a narrativa é geralmente centrada pelo eixo Estados Unidos, Europa, Japão e China; que são as maiores produtoras de games no mundo. A pesquisa feita pela agência Newzoo (KASER, 2022), disponível no site da Venture Beat, revela que as empresas de games com a maior receita são a chinesa Tencent com 32 bilhões de dólares, seguida pela Sony, Japão, com receita de 18 bilhões de dólares, após seguem empresas estadunidenses como a Apple e a Microsoft.

Notada a falta de representatividade de culturas alheias ao norte global na produção de videogames, este trabalho visa a valorização da cultura nacional para o desenvolvimento dos personagens propostos. Dessa forma, vista a oportunidade para a apresentação de culturas sub-representadas nos jogos digitais, que tem alcance mundial, o presente trabalho propõe apropriar-se de estórias e personagens do folclore brasileiro com o objetivo de difundir a cultura do país no cenário global. Observa-se que o jogo Clash Royale, da finlandesa Supercell, pode ser um bom meio para tal objetivo pois segundo a pesquisa realizada pela Active Player (2022) cerca de 2 milhões de jogadores logam diariamente para jogar, acumulando só no mês de novembro de 2022 o total de 16 milhões de jogadores ativos, abrangendo jogadores de 180 países ao redor do mundo. Isto posto, a fim de difundir a cultura brasileira este trabalho foi elaborado para apresentar aos usuários de jogos digitais mobile personagens do imaginário cultural do país. Portanto se pergunta: Como colaborar na difusão do folclore brasileiro por meio de jogos digitais, tendo o *concept art* de personagens como foco principal?

---

<sup>2</sup> Termo adaptado de CVI – caracterização visual do interprete de Soares (2016)

## 1.2 JUSTIFICATIVA

O público de jogos digitais vem crescendo na última década. Os dados da pesquisa da Newzoo de 2021, disponível no site da Forbes, mostram que a indústria global de games movimentou um montante de US\$ 175,8 bilhões neste ano ultrapassando o faturamento dos outros setores da indústria do entretenimento, e que o mercado de *games mobile* (jogos de celular e *tablet*) correspondem a cerca de US\$ 90 bilhões, apresentando um crescimento de 4,4% no ano de 2021 (FORBES BRASIL, 2022). Colaborando com o cenário favorável e oportuno do mercado de games, de acordo com a Pesquisa Game Brasil de 2022 (PGB22), o público de jogos eletrônicos corresponde a mais de 70% no Brasil e teve aumento de cerca de sete pontos percentuais desde 2019, que muito se deve à pandemia de COVID-19 cujas recomendações de isolamento social feitas pela OMS geraram na população, de acordo com Silva, Veloso e Sá (2020), maior procura por entretenimento em mídias digitais.

Ademais, o sucesso da série nacional de 2021 da Netflix “Cidade invisível”, que ficou no top 10 em 40 países em sua estreia, como mostra a matéria de Zuliani (2021) e cujo enredo trata de questões de preservação do meio ambiente e folclore brasileiro, evidencia um espaço lucrativo ainda pouco ocupado no entretenimento. Além das questões urgentes de representatividade social que permeiam a indústria do entretenimento, a representatividade cultural e valorização do folclore nacional exercem fundamental papel na discussão e no fortalecimento das relações culturais da indústria de games. É com esse fôlego que este trabalho pretende debruçar-se sobre o folclore do Brasil e usá-lo como temática para o projeto.

O jogo Clash Royale foi escolhido como objeto de estudo deste trabalho pois, como já enunciado, utiliza a temática do folclore e possui crescente abrangência mundial de jogadores. A escolha de um jogo estrangeiro para tanto se dá, principalmente, pelo objetivo de difundir a cultura brasileira mundialmente, mostrando o quão rica e diversa ela é. Infelizmente, não se encontrou títulos brasileiros que pudessem ter o mesmo efeito ou que se comparasse ao sucesso do título da *Supercell*. Esse sucesso levou à criação de um cenário competitivo, onde atletas digitais do mundo inteiro competem por altas premiações, como é o caso da premiação de um milhão de dólares para o primeiro time colocado na Clash Royale *League*, campeonato mundial. O Brasil possui seu próprio campeonato: a Copa Brasileira de Clash Royale (CBCR) que envolve grandes times de *E-sports* como a Pain Gaming e o INTZ Sports. A segunda

edição da CBCR aconteceu em 2022 com 20 times disputando o pódio. Clash Royale é um jogo de cartas *tower defense*, no qual o jogador recebe 4 cartas rotativas que usa para invocar personagens ao campo a fim de proteger sua torre e atacar a torre do adversário (Figura 1).

Figura 1 - Screenshot do jogo e screenshot promocional



Fonte: Google Play CLASH ROYALE – APPS NO GOOGLE PLAY.

Os personagens possuem diferentes habilidades e são inspirados principalmente em narrativas folclóricas medievais europeias, figuras como cavaleiros, dragões, goblins, bruxas, valquírias. À medida que se avança no jogo novos personagens e habilidades são desbloqueados e, para alimentar o jogo e engajar o público, a cada temporada novas cartas de personagens são incluídas. As mais recentes são a carta do monge e da fênix (Figura 2). Incluir personagens do folclore brasileiro no jogo, traria mais visibilidade e valorização a cultura brasileira, divulgando e causando interesse sobre a temática no público de games.

Figura 2 - Arte promocional (*Splash art*) do Monge e da Fênix



Fonte: Screenshot CLASH ROYALE – APPS NO GOOGLE PLAY.

Tendo em vista o cenário apresentado, observa-se oportuna área de atuação interdisciplinar para o designer. Este trabalho, então, busca contribuir para os estudos na área de *concept art*, mais especificamente no design de personagens de jogos mobile, uma vez que a área carece de material científico-reflexivo como aponta Senna ao dizer em sua tese que “Assim como outras áreas do conhecimento humano, o exercício da atividade de *concept art* foi sendo construído através do tempo sem que fosse acompanhada por uma reflexão teórica mais apurada” (SENNA, 2013, p. 16). Também, a proposta de trabalhar com tal temática possui respaldo no interesse do autor, uma vez que ele sempre se interessou pelos cruzamentos de arte, design e entretenimento, é aficionado por jogos e já trabalha na área.

### 1.3 OBJETIVOS

Com o intuito de elaborar um projeto desenvolvendo as temáticas supracitadas, o **objetivo geral** do trabalho é desenvolver personagens para o jogo Clash Royale, embasados no folclore brasileiro.

Logo definiu-se os **objetivos-específicos**:

- a) Conhecer os personagens, suas características e as histórias em que estão inseridos;

- b) Aprofundar os conhecimentos sobre o jogo Clash Royale: gênero, mecânica e personagens;
- c) Contextualizar a etapa de design de personagens dentro do processo de desenvolvimento de jogos digitais;
- d) Compreender as etapas e instrumentos próprios do design de personagens.

#### 1.4 DELIMITAÇÕES DO TRABALHO

O desenvolvimento de um jogo digital possui inúmeras etapas e depende do trabalho de diversos profissionais, sendo assim, e devido ao espaço de tempo para execução do projeto de TCC, o escopo deste trabalho atém-se à etapa de exploração visual, concepção e definição de três novos personagens para o jogo Clash Royale.

#### 1.5 METODOLOGIA

Entendendo *concept art* e design de personagens como áreas que misturam design visual e as artes visuais, foi adotada uma metodologia de projeto que contemple a parte criativa e não linear do processo. Observa-se, também, no fluxo de trabalho de designers de personagens e *concept artists*, o uso de metodologias fluidas e dinâmicas, para melhor atender o ritmo de produção de estúdios de jogos e de animação. Portanto, as metodologias norteadoras do projeto são a metodologia do Duplo Diamante (DESIGN COUNCIL, 2015), a metodologia de design de personagens *The Silver Way* (SILVER, 2017) e a metodologia de design de personagens *The Stylization Process* (JOLLY, 2018) que são expostas a seguir.

##### 1.5.1 Metodologia do Duplo Diamante

Lançada em 2004, a metodologia do Duplo Diamante, desenvolvida pela Design Council<sup>3</sup> sob o comando de Richard Eiser mann, responde a pergunta: “como descrever o processo de design?” e cuja resposta gerou o Duplo Diamante, Figura 3, representação visual do

---

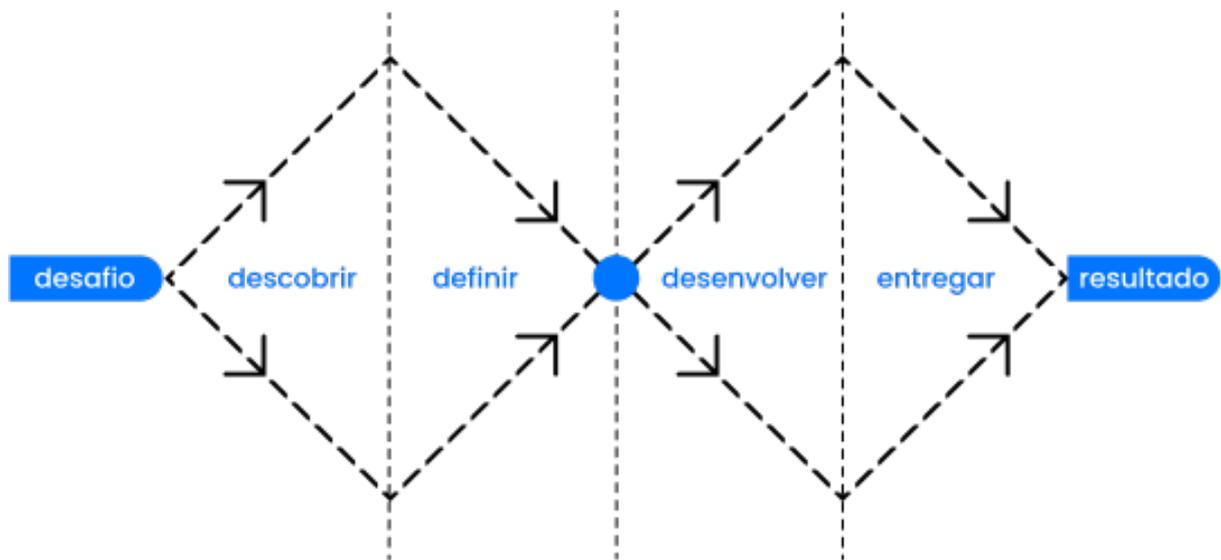
<sup>3</sup> Criada por Winston Churchill a Design Council é o conselho nacional de design do Reino Unido.

processo design utilizado na Design Council e em outros estúdios de design. Esse modelo é gerado a partir da desconstrução e comparação dos diversos métodos utilizados pela empresa em diferentes projetos. Esse esforço os permitiu chegar em uma metodologia basal e flexível que se encaixa em diferentes projetos das mais diversas demandas (DESIGN COUNCIL, 2015).

O Duplo Diamante consiste em dois losangos dispostos lado a lado, linearmente iniciando do “desafio” e chegando no “resultado”, a fim de formar um diagrama de divergência e convergência de modo que as seções dos losangos expressam as etapas do projeto. Cada losango é composto por duas etapas que divergem e convergem. As etapas são:

1. Descobrir: Etapa de imersão no problema. Etapa onde deve-se mergulhar no assunto, onde é feita coleta de dados. O losango se abre, o momento de divergência do diamante, que representa a expansão de conhecimento sobre o problema do projeto.
2. Definir: Segunda etapa, tenta dar sentido aos dados que foram coletados. Define-se, então, o problema a ser resolvido e como ele se alinha às necessidades do usuário. Etapa onde o losango se fecha, momento de convergência do diamante, cujo resultado é o *Briefing* e conceito.
3. Desenvolver: A terceira etapa foca no desenvolvimento, onde são geradas e testadas alternativas para a solução do problema. Momento em que o diamante volta a divergir, o losango se abre, simbolizando as inúmeras soluções para o problema em questão.
4. Entregar: A quarta e última etapa do duplo diamante, quando ocorrem os refinamentos, envolve selecionar e preparar a alternativa que melhor resolve o problema para entrega. O losango se fecha, convergindo, e culminando no resultado.

Figura 3 - Representação do Duplo Diamante



Fonte: DESIGN COUNCIL, 2019, adaptado pelo autor.

### 1.5.2 The Silver Way

Stephen Silver é um artista renomado, nascido em Londres, que trabalhou em diversos estúdios como Disney Television Animation, Sony Pictures Animation e Nickelodeon Animation. Também foi o principal designer de personagens para as séries animadas Kim Possible e Danny Phantom. É o principal nome da indústria quando se trata na concepção visual de personagens devido ao fato de ser um dos poucos artistas a escrever sobre a atividade, publicando diversos livros e criando o próprio método (SILVER, 2017).

Silver estrutura, em “The Silver way: techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design” (2017), uma metodologia para criação de personagens (Figura 4). O método foi criado a partir da observação do trabalho de outros artistas e designers, quando o autor percebeu elementos chave que constroem um bom design de personagem. O resultado é o método The Silver Way, que consiste em cinco partes cuja abordagem permite chegar na criação de um personagem efetivo e convincente. As etapas consistem em:

- 1) Estória: Etapa onde deve-se aprender e pesquisar o máximo possível sobre a história do personagem e do mundo no qual está inserido. Perguntas como: “Quem ele/ela é?”, “O que faz?”, “Onde mora?”, “O que o motiva durante a sua jornada?” e “Qual efeito esse personagem deve ter no espectador?” são questões que podem ajudar na pesquisa.

- 2) Gestual: Essa etapa consiste em criar o gestual do personagem que transmita a sua essência, a qual foi apurada e definida na etapa anterior. É sobre a fisicalidade e movimento do personagem.
- 3) Design: A terceira etapa consiste em desenvolver as principais características do personagem. Etapa onde se começa a definir roupas, estilo de cabelo, acessórios que representem sua personalidade.
- 4) Forma: A quarta etapa é onde o personagem é concebido em sua totalidade, observando a linguagem visual do projeto. O personagem deve ser concebido de maneira que se possa imaginá-lo em movimento, como seus volumes se encaixam e se distribuem, suas profundidades e silhueta. Quando se produz as peças de detalhamento como *expression sheets*, *turn arounds*.
- 5) Detalhamento: É a parte final cujo objetivo é refinar o trabalho feito até então. Refinar os traços, definir paleta de cores, colorir.

Figura 4 - Representação do método "The silver Way"



Fonte: SILVER, 2017, adaptado pelo autor.

### 1.5.3 The Stylization Process

Amanda Jolly é uma das designers de personagens mais requisitadas da atualidade, trabalhou criando personagens para o longa animado *Storks* da Warner Animation Group, como também desenvolveu o visual dos personagens para a série animada "As enroladas

aventuras da Rapunzel”, da Disney Animation, cujo trabalho teve reconhecimento da indústria da animação recebendo, em 2019, um prêmio Annie, na categoria de design de personagens. Atualmente, Jolly trabalha como designer de personagens para a divisão de animação da Netflix. No livro “Creating Stylized Characters” (2018) a designer de personagens descreve seu processo de trabalho elencando um método com 8 etapas (figura 5).

Figura 5 - Representação do método “the stylization process”



Fonte: JOLLY, 2018, adaptado pelo autor.

Segue o detalhamento de cada etapa:

- 1) A ideia: A primeira etapa na criação de um personagem é saber quem ele é. Para conhecer melhor o personagem utiliza-se perguntas como: Quem é o personagem na história? Quais suas motivações? Que tipo de pessoa ou arquétipo ele representa? A ferramenta de “mapa mental” é comumente usada nessa etapa, a fim de organizar as informações do personagem.
- 2) Pesquisa: Assim que se sabe o que se quer do personagem a pesquisa começa. A etapa de pesquisa serve para o designer coletar uma biblioteca visual sobre os aspectos levantados na etapa anterior. Aqui é criado um painel visual com todas as referências que serão necessárias na construção do personagem.

- 3) *Thumbnails*: na terceira etapa é quando são produzidos rascunhos rápidos e pequenos do personagem, a fim de produzir várias opções, sem focar nos detalhes. Os desenhos rápidos e de escala reduzida servem para que se chegue em uma alternativa interessante, o que pode ser alcançado pela mistura de diferentes alternativas.
- 4) Formas base: Nessa etapa decide-se qual alternativa será desenvolvida. Decidida a alternativa começa-se a refinar as formas e elementos do personagem. Adequar a linguagem visual do personagem. Deve-se certificar de que a leitura da silhueta do personagem seja clara e que não haja perda de pregnância ao acrescentar-se acessórios e outros elementos.
- 5) Detalhes: Essa etapa é quando o projeto do personagem começa a se solidificar, quando são adicionados detalhes como: os elementos faciais, as vestimentas e acessórios.
- 6) Expressões e Pose: Nesta etapa o designer deve se ater a transmitir os aspectos psicológicos do personagem levantadas nas etapas anteriores, como atitude e humor, pelo gestual, expressão e pose. Aqui, podem ser produzidos os *expression sheets* e *turnarounds*.
- 7) Valores e Cores: Etapa na qual deve-se selecionar a paleta de cores do personagem. Para isso deve-se tomar uma decisão informada pela teoria da cor e pelas características do personagem levantadas anteriormente.
- 8) Projeto Final: Na última etapa produz-se o resultado final. Tendo todos os elementos que compõem um personagem já concebidos, nessa etapa são feitos os últimos ajustes. Uma pintura mais detalhada do personagem pode ser executada com emprego de luz e sombra que simule o resultado que futuramente será observado no produto de mídia para o qual o personagem foi desenvolvido.

#### 1.5.4 Método Adaptado

Para desenvolver o método adaptado usado nesse trabalho, analisou-se os métodos apresentados anteriormente de maneira comparativa. O fluxo de trabalho dos métodos próprios de design de personagens apresentados são substancialmente similares e podem ter

suas etapas encaixadas em uma das quatro etapas da metodologia do Duplo Diamante, pois preveem momentos de pesquisa, de definição, de desenvolvimento e de finalização. As principais discordâncias entre os métodos de Jolly e Silver se dão em questão da ordem em que as etapas acontecem. Silver (2017) coloca o gestual do personagem em um patamar destacado ao colocá-lo como segunda etapa, ao passo que Jolly (2018) entende que o gestual, que a autora chama de “pose”, deve ser desenvolvido mais à frente no projeto. Na figura 6, podemos observar essa correspondência entre os métodos de Jolly e Silver, cujas semelhanças estão destacadas por cores.

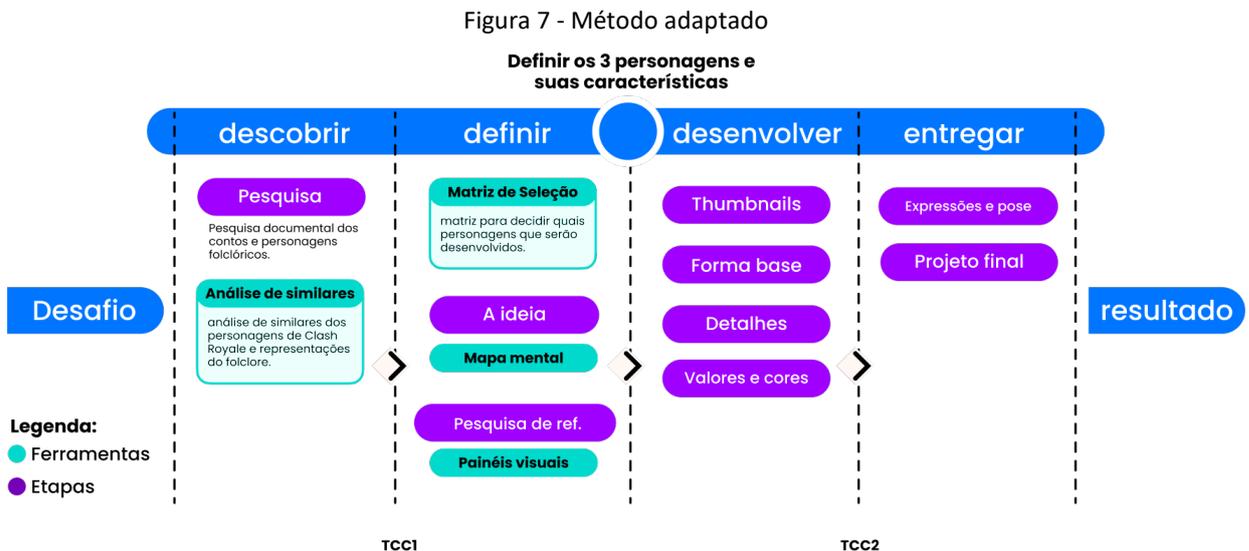
Figura 6 - Comparação dos métodos “The StylizationProcess” e “The Silver Way”



Fonte: JOLLY, 2018, adaptado pelo autor e SILVER, 2017, adaptado pelo autor.

O método adaptado, ilustrado na Figura 7, surge da combinação da metodologia Duplo Diamante com os métodos “The Silver Way” e “The Stylization Process” para se adequar às necessidades projetuais. O Duplo Diamante prevê momentos amplos do processo projetual ao passo que os métodos de design de personagens evidenciam etapas que devem ser seguidas. Na adaptação dos métodos utilizou-se as etapas estabelecidas pela metodologia de Jolly, uma vez que essa delimita um passo a passo que é mais comumente usado por designers de personagens. Também, foi adicionada uma etapa de pesquisa de referências: etapa 3, pois para esse trabalho de conclusão estão previstos dois momentos de pesquisa, uma pesquisa

documental e outra visual. Estão destacadas as ferramentas que serão usadas nas diferentes etapas. Destaca-se, também, a flexibilidade da metodologia, uma vez que o processo de design de personagens não precisa de um passo-a-passo rígido, mas pode valer-se da concomitância das etapas.



Fonte: O autor.

### Momento 1: Descobrir

Essa é a fase de pesquisa, principalmente documental. Inicialmente é feita a pesquisa documental e bibliográfica a fim de levantar os personagens do folclore brasileiro, suas histórias e características. Uma análise de similares dos personagens de Clash Royale auxiliará na definição da linguagem visual a ser usada no projeto, nas características e habilidades que devem ser observadas na definição dos personagens que serão desenvolvidos.

### Momento 2: Definir

Nessa etapa são definidos os 3 personagens com os quais se trabalhará e suas características. As ferramentas usadas nessa etapa são a Matriz de seleção, mapas mentais, para organizar as informações do personagem e painéis visuais, que servem como coleta de biblioteca visual para o desenvolvimento do personagem. Aqui também será definido o conceito do projeto.

### Momento 3: Desenvolver

Uma vez tendo a descrição de cada personagem definida, essa fase se caracteriza pela geração de alternativas. Que seguem a progressão: *thumbnails*, formas base, detalhes, valores e cores.

### Momento 4: Entregar

A última fase é o momento que o personagem já está pronto, seu desenho deve ser polido e refinado, e que as peças técnicas como o *expression sheet* e os *turnarounds* são desenvolvidas para que o personagem possa ser implementado no jogo.

Por fim, é importante notar que o método previsto serve como guia e não como um passo a passo engessado. Portanto, é possível que durante o processo projetual seja necessário o uso de outras técnicas que não estão descritas na metodologia.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Neste capítulo serão abordadas as temáticas essenciais para a execução do projeto, são estas: folclore brasileiro, jogos digitais e jogos mobile, *concept art* e design de personagens.

### 2.1 FOLCLORE BRASILEIRO E SUAS HISTÓRIAS

Folclore é um neologismo inglês criado em 1849, que expressa a junção de dois termos: *folk*, que significa povo, e *Lore* que remete a sabedoria. Ou seja, a palavra folclore engloba diversas manifestações populares, que compõem inconscientemente o cotidiano das pessoas, passando por manifestações artísticas, crenças, moral, tradições e conhecimentos,” sua cultura mais autêntica”. Carrasco ainda completa: “Se quisermos compreender uma sociedade, chegar à sua alma, às suas raízes mais profundas e autênticas, devemos conhecer o seu folclore” (CARRASCO, 2009, p. VII). As histórias e contos, perpetuados pela oralidade, são uma das formas mais vibrantes do folclore. Passados de pais para filhos, de idosos para jovens, esses contos sobrevivem à passagem do tempo e conectam a sociedade urbanizada com as origens de seu povo. São essas narrativas folclóricas que compõem o imaginário do povo brasileiro, que encantam, entretém e ensinam todas as gerações (CARRASCO, 2009).

Lima (2003) explicita a historicidade do termo folclore ao resgatar que, no princípio, o termo folclore era definido como “expressão do homem primitivo” (HULL apud LIMA, 1985, p. 14) no entanto já na década de 1930 folclore era definido por antropólogos e folcloristas como “a ciência da cultura tradicional dos meios populares, dos países civilizados”(SAINTYVES apud LIMA, 1985, p. 14). A história do termo e de seu campo de estudo tem início quando, em 1846, o arqueólogo inglês William Thoms começa a se debruçar sobre o tema e cunha a palavra folclore em uma das cartas que manda à revista “The Atheneum” pedindo fundos e apoio para iniciar seus estudos sobre “tradições, lendas e baladas regionais da Inglaterra”. Em 1878 é fundada a Sociedade de Folclore, em Londres, instituição que se dedicava à “conservação e à publicação das tradições populares, baladas lendárias, provérbios locais, ditados vulgares, superstições e antigos costumes”(LIMA, 1985, p. 9). Após isso, a palavra começa a ser adotada por estudiosos de todo mundo. No Brasil, na década de quarenta, autores como Joaquim Ribeiro e Artur Ramos já versavam sobre o tema e apresentavam a disputa conceitual sobre o

pertencimento de manifestações materiais no campo do folclore, enquanto Ribeiro escrevia que “O Folclore é a ciência que estuda a cultura tradicional e popular em todas suas feições e modalidades” (RIBEIRO apud LIMA, 1985, p. 15), incluindo o fato material; Ramos dizia que o campo de estudo fazia parte da antropologia cultural e portanto dizia respeito a literatura tradicional o que englobava de mitos e contos até músicas e poesias tradicionais. Ocorreu, então, em 1951, o primeiro Congresso Brasileiro de Folclore, que suscitou e cimentou discussões acerca do campo científico. Por fim o conceito mais aceito na tradição da ciência folclorista brasileira é “Folclore é a ciência que estuda os fatos da cultura material e espiritual, criados ou adaptados pelos meios populares dos países civilizados, que, podendo ou não apresentar as características anônimo e tradicional, são essencialmente de aceitação coletiva ” (THOMS apud LIMA, 1985, p. 15).

Essa área de estudo só ganhou força no Brasil a partir do século XX, graças à influência do Romantismo e do Modernismo, que procuravam ressaltar elementos da cultura nacional. Na década de 1930, Mário de Andrade liderou o Departamento de Cultura do Estado de São Paulo e contribuiu para o estudo do folclore brasileiro, aproximando-o dos campos das ciências humanas e sociais. Na década de 1940, a Unesco recomendou o estudo e a preservação do folclore nacional, resultando na criação da Comissão Nacional de Folclore e no I Congresso Brasileiro de Folclore, em 1951. O documento emitido por esse congresso foi conhecido como Carta do Folclore Brasileiro, que norteou os debates e os estudos sobre o folclore nas décadas seguintes. Em 1958, foi criada a Campanha de Defesa do Folclore Brasileiro, visando à preservação do acervo folclórico brasileiro. Durante a ditadura militar no Brasil, a partir de 1964, as ações e estudos realizados na área pelo governo foram interrompidos, mas foram retomados a partir de 1976. Na década de 1990, os estudos sobre folclore ganharam novo fôlego no Brasil, cujo marco foi o VIII Congresso Brasileiro de Folclore, em Salvador, em 1995 (SILVA, [s. d.]). Desde então, foi definido que o folclore é "o conjunto das criações culturais de uma comunidade, baseado nas suas tradições expressas individual ou coletivamente, representativo de sua identidade social" (CARTA DO FOLCLORE BRASILEIRO, 1995, p. 1)

### 2.1.1 Mitos, lendas e personagens

O foco deste trabalho são os personagens das lendas e mitos do folclore nacional. Para que se possa chegar nos personagens é preciso que se entenda o que são mitos e lendas e

suas origens. Os mitos e as lendas compõem dois modelos narrativos do folclore e da tradição oral, embora semelhantes conceitualmente essas duas categorias apresentam diferenças. As lendas narram eventos que teriam ocorrido em um passado distante e são perpetuados pela oralidade, contadas de geração para geração e se modificam através do tempo; geralmente contendo elementos do fantástico e do sobrenatural e simbolizam os anseios de um povo. Já os mitos dizem respeito às narrativas que se propõem a explicar a origem do mundo natural e dos seres humanos, de maneira fantástica e divina, o objetivo de um mito é explicar algo que até então não tinha explicação através do saber científico e transmitir esse conhecimento. Os mitos frequentemente são repletos de simbologia, de heróis e criaturas fantásticas, misturando o real ao imaginário, são muitas vezes a base das religiões (BAYARD, 1957). Cascudo (2012) elabora ainda na diferença entre mitos e lendas. Para o autor, as lendas além de serem transmitidas pela tradição oral tem um elemento de localidade, portanto um recorte geográfico, e conservam as características presentes no conto popular: Antiguidade, Anonimato, Persistência e Oralidade. Os mitos, por sua vez, podem ser entendidos como um sistema de lendas que convergem sobre um tema central, sem se prender a limites geográficos tão definidos.

O Brasil é um país de território vasto e pluricultural, cada região cultiva em seu território uma porção de lendas que povoam o imaginário cultural de seu povo. Resultado da mistura de tradições, sendo essas africanas, indígenas, europeias. A cultura popular brasileira é rica em personagens fantásticos (Figura 8), desde bestas, espíritos, personagens sedutoras a homens transformados em criaturas. Cada personagem do folclore brasileiro possui características peculiares e representações simbólicas que refletem a diversidade cultural e a riqueza do imaginário popular do país. (JOELZA, 2020). A seguir, cabe fazer um apanhado dos principais personagens do folclore brasileiro e suas características:

**Boitatá:** Em seu livro "Dicionário do Folclore Brasileiro", Cascudo (2012) descreve o Boitatá como uma serpente de fogo que habita as matas e os campos. Ele é retratado como uma cobra de grandes proporções, com olhos brilhantes e corpo incandescente. O Boitatá é conhecido por sua ligação com os fenômenos naturais, principalmente o fogo, e é considerado um protetor das florestas. Acredita-se que sua presença seja capaz de afugentar caçadores e incendiários, agindo como um guardião do meio ambiente. Tendo sido um dos primeiros mitos a serem registrados no Brasil, em 1560, o Boitatá é citado pelo Padre José de Anchieta quando, em uma carta, conta:

“Há também outros (fantasmas), máxime nas praias, que vivem a maior parte do tempo junto do mar e dos rios, e são chamados baetatá, que quer dizer coisa de fogo, o que é o mesmo que se se dissesse o que é todo de fogo. Não se vê outra coisa senão um facho cintilante correndo para ali; acomete rapidamente os índios e mata-os, como os curupiras; o que seja isto, ainda não se sabe com certeza” (ANCHIETA apud CASCUDO, 2012, p. 119)

**Curupira:** Segundo Cascudo (2012), o Curupira é um dos personagens mais famosos e emblemáticos do folclore brasileiro. Ele é retratado como um ser mitológico com características peculiares, especialmente, seus pés virados para trás e seu cabelo ruivo. O Curupira é considerado um guardião que habita as florestas e as matas, sendo conhecido por proteger a fauna e a flora contra invasores e caçadores irresponsáveis. Além disso, acredita-se que ele possua poderes sobrenaturais, como a habilidade de se transformar em diferentes animais e emitir sons assustadores para assustar aqueles que ameaçam o equilíbrio natural. O Curupira também é descrito como um ser travesso e brincalhão, capaz de pregar peças naqueles que adentram seu território.

**Caipora:** Originado de *Caapora*, que significa habitante do mato, Caipora é um curupira com os pés normais. Segundo Cascudo (2012), é um mito tupi-guarani que emigrou da região sul para o norte. De região em região, a descrição de Caipora muda. Já foi descrito como “um homem grande coberto de pelos negros por todo o corpo e cara, montando sempre num porco de proporções exageradas” (MAGALHÃES apud CASCUDO, 2012, p. 160). Já no interior do Brasil os registros encontrados são de que Caipora é “um pequeno indígena escuro, ágil, usando tanga, reinando sobre todos os animais e fazendo pactos com caçadores”(CASCUDO, 2012, p. 160). No nordeste aparece como “uma indiazinha, amiga do contato humano, mas ciumenta e feroz quando traída.” (CASCUDO, 2012, p. 160).

**Cuca:** A Cuca é descrita como uma bruxa ou uma criatura feminina maligna, muitas vezes retratada como uma velha com cabelos desgrenhados e garras afiadas. Ela é conhecida por ser uma figura assustadora que causa medo, especialmente em crianças desobedientes ou travessas. É o bicho papão feminino, uma lenda luso-brasileira, a Cuca costuma ser mencionada para assustar crianças desobedientes, incentivando-as a se comportarem e obedecerem aos pais. Ela é representada como uma figura que pode sequestrar crianças ou levá-las embora se não forem obedientes. Foi Monteiro Lobato, no livro “O Saci” (2019) lançado pela primeira vez em 1921, quem deu à Cuca sua característica mais distinta: a cabeça de jacaré.

**Lobisomem:** O lobisomem é uma figura lendária que está presente em diversas culturas ao redor do mundo, incluindo a brasileira. Ele é retratado como um ser que possui a capacidade de se transformar de humano para lobo ou meio-humano, meio lobo, principalmente durante as noites de lua cheia. “O lobisomem é o filho que nasceu depois de uma série de sete filhas” conta Cascudo (2012, p. 402) sobre a maldição, que se inicia aos treze anos e confere semblante de doente ao amaldiçoado, com sobrelhas grossas e um longo nariz. Na noite, depois dos 13 anos, transforma-se em um misto de lobo e homem e toca-se a perambular por cemitérios, vilas, encruzilhadas, matando galinhas, cachorros, crianças e pessoas. Para quebrar a maldição basta ferí-lo, derramando sangue, ou acertá-lo com uma bala untada em velas que arderam em pelo menos três missas (CASCUDO, 2012).

**Mula sem cabeça:** De acordo com a tradição folclórica, a Mula Sem Cabeça é o resultado da maldição de uma mulher que cometeu adultério com um padre. Como forma de punição, ela foi transformada nessa criatura assustadora, condenada a vagar pelos campos e florestas durante as noites de lua cheia. A maldição é desfeita quando lhe retiram o freio de ferro que carrega, revelando uma mulher despida, chorando arrependida. Sempre com elementos de julgamento moral, em todas as versões da lenda, tem-se uma mulher casada que mantém relações com o padre da cidade, e que, portanto, é acometida pela maldição.

**Corpo-Seco:** Trata-se de uma criatura que representa a punição e a maldição para aqueles que levam uma vida má ou desonesta. É um homem que só fazia o mal por onde passava e quando morreu não foi aceito nem no céu nem no inferno, sendo rejeitado pela própria terra em que foi enterrado. Amaldiçoado a vagar eternamente pela terra, se levanta da tumba e assombra quem passa (CASCUDO, 2012).

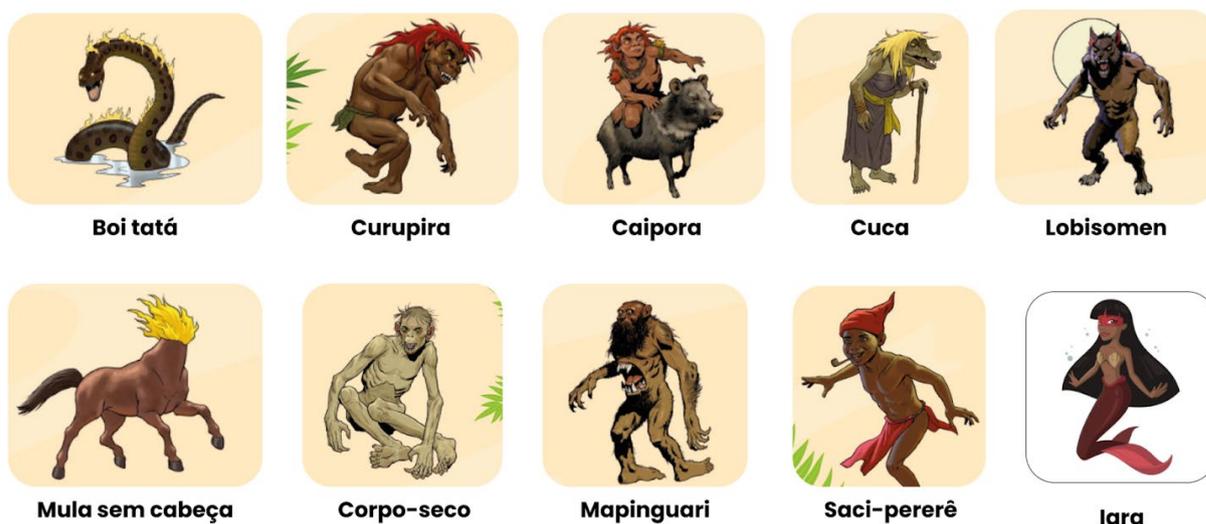
**Mapinguari:** Animal fantástico parecido com um homem, porém coberto de pelos, é invulnerável a tiros, caça os homens e tem seus pés, como os de cabra, virados para trás e uma grande boca na altura do estômago. Esse animal fantasioso faz parte do imaginário popular da região amazônica, “assombrando as matas do Pará, Amazonas e Acre” (CASCUDO, 2012, p. 428) e possui diferentes versões e interpretações ao longo do tempo entre diversas comunidades indígenas.

**Saci Pererê:** Característico do folclore do sul do país, o Saci-Pererê é descrito como zombeteiro e às vezes maléfico. Menino preto de uma perna só, que veste uma carapuça vermelha e encantada, ágil e esperto. À noite, diz assustar os animais e trançar as crinas dos

cavalos. Segundo Cascudo (2012), indica que a lenda tem origem datada do final do século XVIII, embora não tenha sido citado pelos cronistas do Brasil colônia.

**Iara:** também chamada de "Mãe d'Água" ou "Ipupiara", é uma criatura especialmente associada às regiões amazônicas e aquáticas. Cascudo (2012) mostra que o mito é uma amálgama de lendas de seres e entidades aquáticas europeias, de origem africana e indígenas. Ela é retratada como uma bela sereia de longos cabelos escuros, pele pálida e olhos hipnotizantes, cujo canto seduz e atrai os homens os quais ela afoga matando-os e os transformando em criaturas marinhas.

Figura 8- Personagens do folclore brasileiro



Fonte: Ensinar História e Mundo Educação, adaptado pelo autor.

Justamente por ser um país de grande extensão territorial, multiétnico e pluricultural é comum que autores como Ribeiro (1960) e Araújo (1987) dividam as lendas, como também as manifestações culturais e folclóricas, por áreas do Brasil das quais elas se originaram. Essas podem ser regiões tais quais as do IBGE (Figura 9), como também por áreas culturais. A divisão torna mais fácil o estudo dessas matérias e promove um entendimento de como se dão essas manifestações através do território nacional (ARAÚJO, 1987). Para esse trabalho opta-se adotar a divisão apresentada no livro "Histórias e Lendas do Brasil: Volume Único" (2012) que usa a setorização pelas regiões do Brasil, para apresentar os contos e lendas do país.

Figura 9 - Mapa de regiões e unidades da federação



Fonte: Site do IBGE (IBGE - EDUCA | CRIANÇAS, [s. d.])

Em seu índice o livro “Histórias e lendas do Brasil: Volume Único”, Lanzellotti e Ribeiro (2012) apresentam a divisão por regiões, que pode ser vista no Quadro 1. Dessas lendas, interessa aqui as que possuem um personagem fantástico como centro da história, como na lenda do Curupira, A mãe d’água, o Lobisomem.

Quadro 1 - Divisão de lendas por região do país

Regiões	Lendas	
Sul	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O negrinho do Pastoreio</li> <li>• O graxaim e o gambá</li> <li>• A salamandra encantada (Salamanca do Jarau)</li> <li>• O boitatá</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sepé Tiaraju</li> <li>• O primeiro Gaúcho</li> <li>• A erva-mate</li> <li>• O cavalo encantado</li> </ul>
Sudeste	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A princesa do lago</li> <li>• Como surgiram os diamantes</li> <li>• A cidade subterrânea</li> <li>• A lagoa azul</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O casaca de ferro</li> <li>• O gavião e a raposa</li> <li>• A lenda do bandeirante</li> <li>• Chico Rei</li> </ul>
Centro-oeste	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A dança dos tangarás</li> <li>• Os fogos misteriosos</li> <li>• O papagaio e o tamanduá</li> <li>• O lobisomem</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O peixe de olhos de fogo</li> <li>• O fantasma do escravo</li> <li>• O caipora</li> <li>• A filha do pescador</li> </ul>
Nordeste	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A caverna dos suspiros</li> <li>• O urutau</li> <li>• O quilombo dos palmares</li> <li>• A festa no céu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O carneiro de ouro</li> <li>• A mãe d'Água</li> <li>• A festa de xangô</li> <li>• O vaqueiro voador</li> </ul>
Norte	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Como surgiu a noite</li> <li>• O guaraná</li> <li>• A vitória-régia</li> <li>• A lara</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O uirapuru</li> <li>• A floresta encantada</li> <li>• A lenda do açai</li> <li>• O boto</li> </ul>

Fonte: Histórias e lendas do Brasil: Volume Único (2012), adaptado pelo autor.

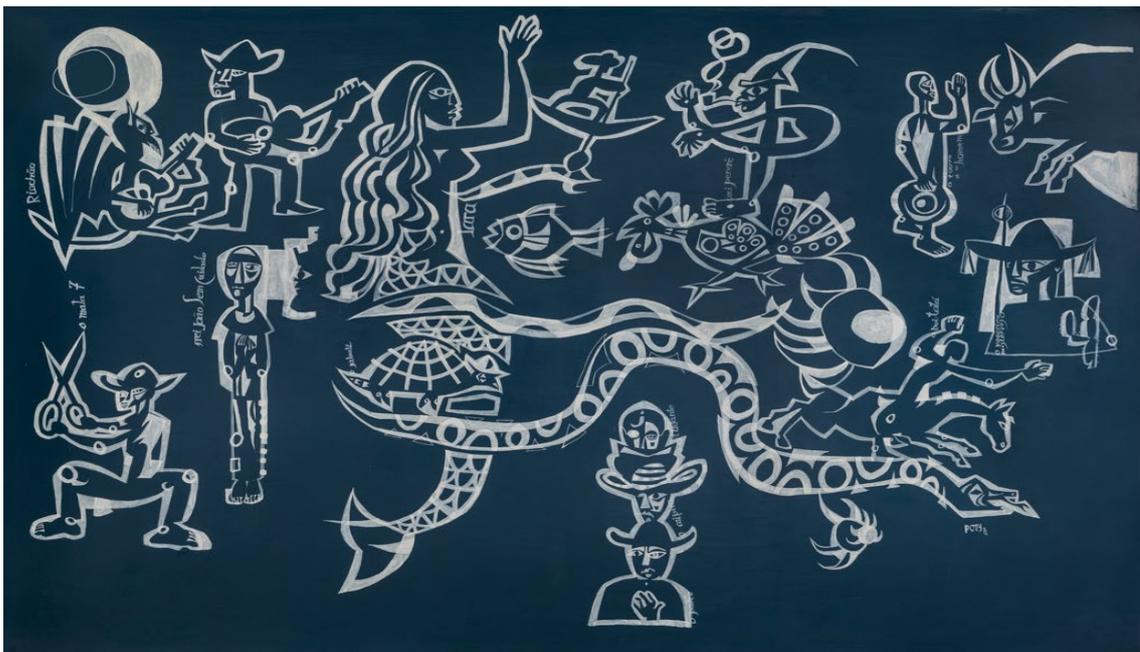
### 2.1.2 Representações gráficas das lendas do Brasil

O folclore é a temática de inúmeros tipos de representações artísticas e gráficas, de pinturas e gravuras. Os personagens do folclore já foram retratados de diversas maneiras por diferentes profissionais. Aqui cabe citar alguns desses ilustradores e suas obras, que ajudam a compor o imagético do folclore nacional: Ricardo Azevedo, Poty Lazaratto e José Lanzellotti. Cabe um olhar mais aprofundado aos dois últimos artistas, cujas informações o autor do trabalho teve mais acesso.

Napoleon Potyguara Lazzarotto (1924-1998), ou simplesmente Poty, foi um renomado gravador, desenhista, ilustrador e muralista brasileiro. Nascido em Curitiba, ilustrou para grandes autores como Jorge Amado, Graciliano Ramos, Euclides da Cunha, entre outros. Sua obra é marcada pela estilização das formas tal qual a xilogravura. Em 1968, o artista junto de

sertanistas, como Orlando Vilas Boas e Noel Nütels, vai ao parque Nacional do Xingu, onde realiza mais de duzentos desenhos retratando os hábitos e costumes indígenas. Poty retratou o folclore e histórias do Brasil tanto em gravuras, desenhos e murais (Figura 10), onde se encontram a representação de personagens como a Iara, o Boitatá, o Saci, entre outros (POTY, [s. d.] )

Figura 10 - Mural de Poty, com figuras do folclore



Fonte: Foto de Alessandra Moretti para o website e revista digital Plural (MELO, 2022).

Outro importante ilustrador do folclore brasileiro é José Lanzellotti (1926-1992). Nasceu em São Paulo, foi batizado posteriormente pelo escritor Afonso Schmidt como o “Debret do século vinte”. Lanzellotti se dedicou a percorrer o Brasil, junto de indigenistas e sanitaristas, registrando visualmente os costumes, os tipos, as lendas e objetos de arte popular que observava. Também ajudou a organizar inúmeras edições de livros contendo as manifestações de cultura popular do Brasil. Desde livros como “Estórias e Lendas do Folclore” cujas ilustrações estampam as páginas da coleção, até livros antropológicos que registram os diferentes tipos de costumes e festas folclóricas do país. Em suas obras retratou os indígenas de diferentes povos (Figura 11), sempre atento às suas vestes e ornamentos. Retratou, também, o cançaceiro, o gaúcho, a baiana de tabuleiro e toda sorte de expressão do “Brasil humano”, consagrando sua obra como registro “artístico, histórico, etnológico e folclórico” (MANCHETE (RJ)

- 1952 A 2007, 1971, p. 94). Atuou como quadrinista, desenhando para as revistas *Crás*, da editora Abril, e *Curupira*, da editora Bentivegna.

Figura 11 - Pranchas representando os povos indígenas



Fonte: Exposição Virtual José Lanzellotti.

As imagens que retratam as lendas e personagens do folclore feitas por Lanzellotti estão, principalmente, presentes nos livros infantis para os quais o ilustrador trabalhou. As pinturas geralmente em aguada e nanquim possuem um estilo realista, clássico das ilustrações da época (Figura 12).

Figura 12 - Pintura de uma cena da lenda do Boitatá



Fonte: Estórias e lendas do Brasil: contos do sul (1960).

## 2.2 JOGOS DIGITAIS

Aqui cabe entender o lugar que *concept art* e o design de personagens tem no processo de game design e, para isso, faz-se uma síntese dessas temáticas: jogos digitais, game design e jogos mobile. Mitcell (2012) define o que é um jogo ao delimitar que jogos são atividades com um desafio e com um conjunto de regras. Existem diferentes tipos de jogos, os que são jogados apenas com palavras, outros que necessitam de um cenário, um tabuleiro e peças, ou cartas (MITCHELL, 2012). O tipo de jogos que interessa aqui são os jogos digitais ou *video games*, definidos por Esposito (2005) como “um jogo que jogamos graças a um aparato audiovisual e que pode ser baseado em uma história”<sup>4</sup>. Acredita-se que “*Spacewar!*” tenha sido o primeiro jogo digital feito para computador em 1961, o qual deu início a um novo campo a ser explorado por designers e desenvolvedores. À medida que a tecnologia foi avançando também foram os avanços dos jogos digitais, que começaram a incluir narrativas, novos gráficos, arcos de personagens e cenários envolventes. O avanço da tecnologia permitiu então um outro salto, em 1977, quando a Mattel Corporation lançou o primeiro aparelho portátil chamado Auto Race. Esse aparelho portátil era composto de uma tela, autofalantes e controladores que permitia o usuário jogar de maneira autônoma e livre, não fixado necessariamente a um computador ou console. A Nintendo deu continuidade ao avanço tecnológico com o lançamento do grande sucesso que foi o *Game boy* em 1989. Essas novas maneiras de jogar, sem precisar estar fixos a um lugar, originaram o que se conhece hoje como jogos mobile, que de fato, obtiveram essa classificação quando os jogos chegaram aos aparelhos de celular móveis. Seguindo o curso do avanço tecnológico dos aparelhos celulares, jogos mais complexos puderam ser implementados, conferindo uma experiência única ao usuário (MITCHELL, 2012).

É importante explicar a classificação dos jogos digitais, pois há inúmeros modos de se classificar um jogo, seja pelo seu estilo de *gameplay*<sup>5</sup>, público-alvo ou seu gênero. Para Mitchell (2012) os fãs de videogame tendem a gostar particularmente de um tipo de *gameplay* em específico, há aqueles que gostam de jogos de tiro, outros de estratégia, outros que gostam de jogos baseados em narrativas. O que define o estilo de *gameplay* dos jogos é quando

---

<sup>4</sup> “A video game is a *game* which we *play* thanks to an *audiovisual apparatus* and which can be based on a story” (ESPOSITO, 2005, p. 2)

<sup>5</sup> *Gameplay* diz respeito ao modo que o jogo é jogado, e o modo no qual o usuário interage com a experiência.

estes compartilham os mesmos tipos de desafios e métodos de se ganhar. Alguns dos tipos de *gameplay* são os seguintes:

**RPG ou *Role playing games*:** que são aqueles jogos no qual os jogadores assumem o papel de um personagem, podendo escolher dentre vários papéis, é comumente influenciado por uma narrativa que guia o desenvolvimento do jogo;

**Jogos de ação:** aqueles que testam a coordenação motora jogador, podem ser jogos de tiro, de luta, comumente encontrados em arcades;

**Jogos de aventura:** jogos que permitem ao jogador desbravar o universo no qual o jogo acontece, resolvendo quebra-cabeças, cavando tesouros e experienciando a estória, assim que ela acontece;

**Simulações:** esse tipo de jogo foi primeiramente desenvolvido para ajudar no treinamento de tarefas difíceis como pilotar um avião ou preparar soldados para guerra, no entanto o gênero acabou caindo no gosto do público e gerando grandes sucessos como a série *Microsoft Flight Simulator*;

**Jogos de estratégia:** como *Civilization* e *Age of Empires*, jogos nos quais o jogador deve arquitetar e planejar métodos para ultrapassar conflitos e obstáculos, podem funcionar em turnos.

Os jogos também podem ser classificados segundo sua audiência ou público-alvo. A autora elenca três categorias de jogos por audiência: Os jogos casuais, aqueles jogos que não possuem uma curva de aprendizado muito longa, são jogos simples, rápidos, mas divertidos, geralmente jogos *mobile* tendem a ter uma pegada mais casual; Jogos *Hardcore*, são jogos complexos e longos que demandam tempo e energia do jogador, desenvolvem um arco narrativo longo ; e Jogos *multiplayer*, geralmente online e em tempo real são jogos que permitem o jogador a interagir socialmente enquanto desempenham as tarefas do jogo (MITCHELL, 2012).

Aqui cabe ainda uma breve contextualização do jogo que é objeto de estudo deste trabalho: o *Clash Royale*. O jogo foi lançado em março de 2016 para plataformas IOS e Android, como um *spin off* do jogo de grande sucesso da Supercell, o *Clash of Clans*. Em *Clash Royale* os jogadores podem jogar com os personagens já estabelecidos do jogo anterior em uma batalha de tempo real (IGN, 2017). O jogo funciona como uma mistura dos subgêneros

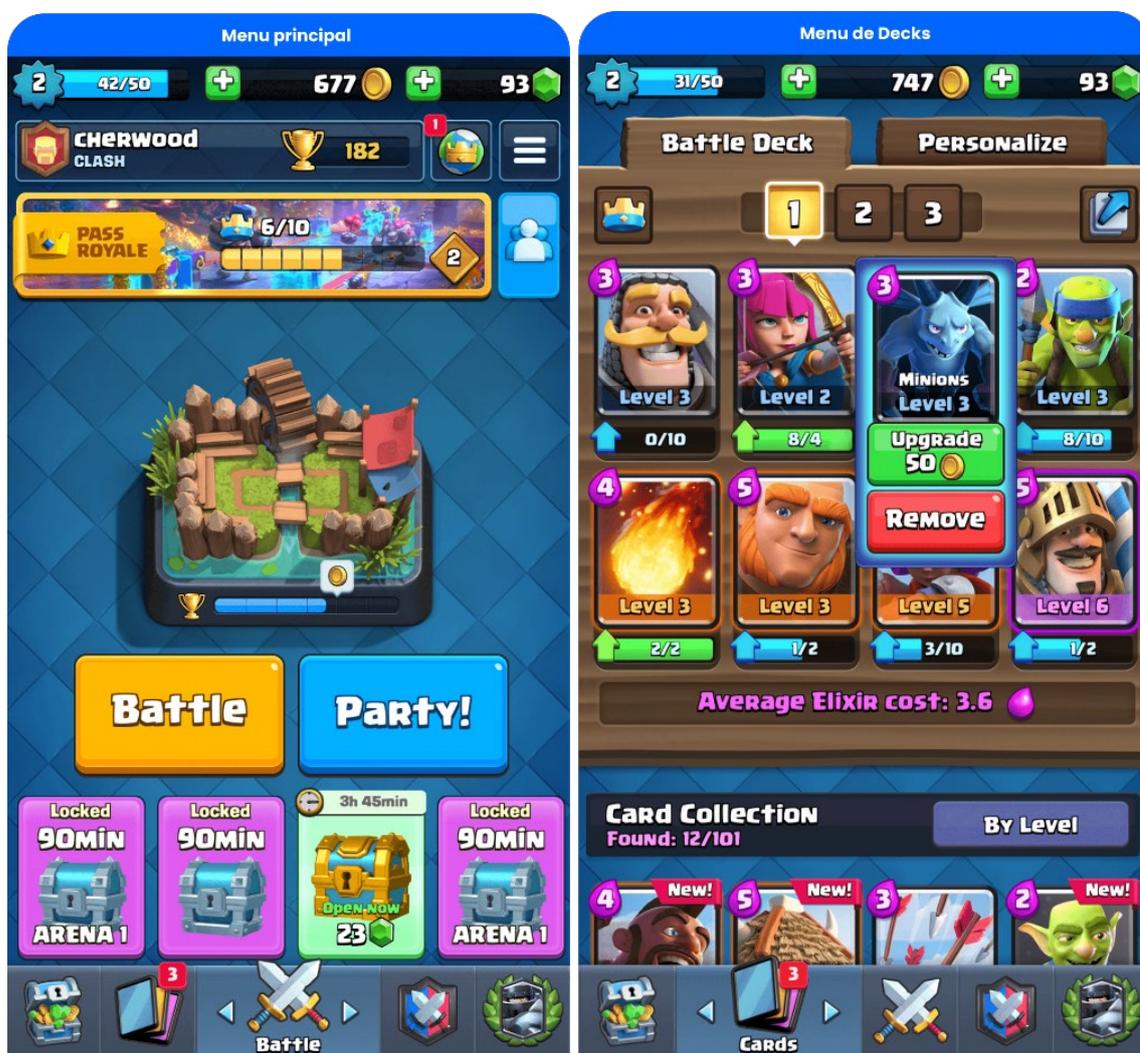
*Tower defense* e cartas colecionáveis, no qual o jogador precisa montar decks de oito cartas que representam tropas, edificações e feitiços, que são usados para atacar a torre do oponente e se defender (JANUSZ; GRAD; GRZEGOROWSKI, 2019). Clash Royale é um jogo casual e de estratégia, segundo a classificação de Mitchell (2012).

### 2.2.1 Jogos Mobile

Apresentados os tipos de jogos que existem e alguns conceitos básicos sobre jogos digitais agora lança-se o olhar para os jogos *mobile*. Os jogos *mobile* possuem uma série de peculiaridades e restrições uma vez que precisam rodar em aparelhos sem muito poder de processamento e que geralmente possuem telas pequenas. A interface entre o jogador e o jogo é geralmente o toque, o que limita ainda mais os desenvolvedores na hora de criar um jogo *mobile*. Nos celulares e *tablets* que são os principais meios de se jogar esse tipo de jogo não é possível acoplar um controlador com os *joysticks*, que dispõe de uma série de botões e gatilhos que permitem as ações do jogo serem executadas. Uma vez sem esses recursos, os desenvolvedores precisam tornar os jogos para celular e *tablet* o mais simples possível, pensando em maneiras de deixar a experiência do usuário mais fluída (SCOLASTICI; NOLTE, 2013).

No caso do Clash Royale nota-se uma interface simplificada e chamativa (Figura 13) com ícones grandes e estilizados, trazendo ilustrações dos cenários e de baús com recompensas. Observa-se também o uso de cores vibrantes e contrastadas. Apesar da interface não ser o foco do trabalho, é importante ter conhecimento dessas características uma vez que as ilustrações dos personagens que serão produzidos aqui, irão interagir com a interface do jogo. Essa interação pode ser observada no Menu de Decks, onde se tem as cartas de personagens e de feitiços que exibem close-ups nas ilustrações dos personagens, geralmente mostrando o rosto do personagem e outras características que o diferenciem como armas e acessórios.

Figura 13 - Menu principal e Menu de Decks do jogo Clash Royale



Fonte: [www.interfaceingame.com](http://www.interfaceingame.com) ([s. d.]).

Já na interface da tela de combate (Figura 14) tem-se o campo de batalha visto de cima dividido ao meio por um rio. A torre do jogador fica na parte de baixo da tela, em oposição ao seu adversário, logo acima das cartas que ele tem disponível e da quantidade de energia que ele tem disponível. A câmera está levemente inclinada, fazendo com que o jogador consiga ver a frente da torre de seu adversário. No campo de batalha os personagens aparecem simplificados e pequenos, diferentes de como aparecem nas cartas que trazem um recorte da ilustração do personagem, essa mais detalhada.

Figura 14 - Tela de combate



Fonte: [www.interfaceingame.com](http://www.interfaceingame.com) ([s. d.]).

O desenvolvimento de um jogo mobile passa pelos mesmos estágios de um jogo para console ou computador, respeitando as peculiaridades da plataforma. Mitchell (2012) elenca os passos para criação de um jogo:

- Escrever o jogo: A *gameplay* deve sempre vir em primeiro lugar. Tanto a história na qual o jogo se desenvolve quanto os personagens devem estar a serviço da *gameplay*.
- Criar os personagens: Desenvolver personagens envolve não só a aparência, mas também como se movem e falam e ainda quais habilidades eles precisarão durante o desenrolar do jogo.

- Desenvolver objetos de cena: Ao projetar objetos de cena para um jogo, é importante criar peças que sejam úteis para o jogo em si, levando em consideração o tempo de construção, animação e espaço que ocupam.
- Criar Cenários: Com estória, os personagens e objetos de cena prontos, agora precisa se desenvolver o cenário. O cenário pode definir a aparência e o clima do jogo, o que pode inspirar e impressionar os jogadores.

O foco deste trabalho é a criação de personagens e o trabalho dos profissionais envolvidos nessas tarefas. Nos próximos capítulos, essa etapa será aprofundada, devido à importância que a mesma tem no desenvolvimento de um jogo digital.

### 2.3 CONCEPT ART E DESIGN

Senna (2013) adverte que a origem do campo do *concept art* bem como sua definição são imprecisas, uma vez que se observa uma falta de registros históricos e de reflexão teórica mais apurada sobre o assunto. Há a hipótese de que a atividade teria iniciado nos estúdios da Disney Animation, cuja utilização pioneira de desenhos conceituais de forma sistematizada, a fim de materializar e refinar as ideias para os filmes animados, começou nos anos de 1930. O autor complementa que a atividade se desenvolveu ao longo dos anos, sendo requisitada em outros mercados além da animação como na produção de games, filmes *live action*, histórias em quadrinhos, de forma especialmente técnica; uma vez que a reflexão teórico-científica apresenta atraso ainda hoje. Senna define *concept art*, *concept design* ou *entertainment design* como “ a representação visual de personagens, ambientes e objetos de cena, ou simplesmente a criação de uma atmosfera visual para uso em filmes, videogames, cinema de animação e histórias em quadrinhos ”(SENNA, 2013, p. 11). Takahashi e Andreo (2011) complementam argumentando que os *concepts*, como são comumente chamados, são as peças produzidas na fase inicial de um projeto de entretenimento e que possibilitam a produção de forma coesa, também servindo como forma de *pitch* para investidores.

Amidi (2011) discorre sobre o processo de desenvolvimento dos filmes da *Pixar* quando diz que, para chegar no resultado final que o público vê no cinema, milhares de peças e iterações foram produzidas. O autor exemplifica o processo com a imagem já consolidada que o público possui dos personagens *Buzz Lightyear* e *Woody* de *Toy Story* que, no entanto,

demandaram inúmeros esboços de maneira circuituosa de diferentes profissionais até atingirem esse resultado. Assim, foi também o longo esforço para a produção dos cenários de *Monstros SA*, no qual foi necessário a concepção do projeto de uma cidade inteira onde a história se passa. Essas peças produzidas no início do desenvolvimento de um projeto tem o objetivo de materializar e inspirar novas ideias, gerando opções antes que se tome alguma decisão (AMIDI, 2011). Esse processo está presente em diferente escopo e escala no desenvolvimento de jogos. Segundo Senna (2013), *concept art* é utilizado em produções em que a construção de um novo mundo, *world building*, é necessária e emprega diferentes estilos e técnicas de desenho: dos mais realistas, em jogos e no cinema, aos mais estilizados como em filmes e séries de animação, abrangendo desenhos técnicos de objetos, veículos e edificações complexos como naves espaciais e estruturas arquitetônicas.

O emprego de diferentes técnicas e acabamentos citado por Senna (2013) pode ser observado na Figura 15, em que foi usada a técnica de pintura com pastel seco para produzir um quadro que alude à possível ambientação do primeiro filme da franquia de *Monstros S.A* de 2001.

Figura 15 - Pintura em pastel seco de Dominique Louis para Monstros S.A. feita em 2000



Fonte: The Art of Monsters University (2013, p. 13).

A Figura 16 mostra um estilo mais detalhado do que a Figura 15 e busca comunicar aos modeladores 3D como seria a disposição de objetos, o projeto arquitetônico e de interiores do cenário dos dormitórios da faculdade, ambiente em que passa o segundo o filme

Universidade Monstros de 2013. De acordo com Kondo, citado por Paik (2013), os alojamentos universitários deveriam passar a ideia de como é um tradicional alojamento universitário estadunidense e, para isso, utilizou um estilo arquitetônico mais antigo evocando a ideia de uma universidade com história e tradição.

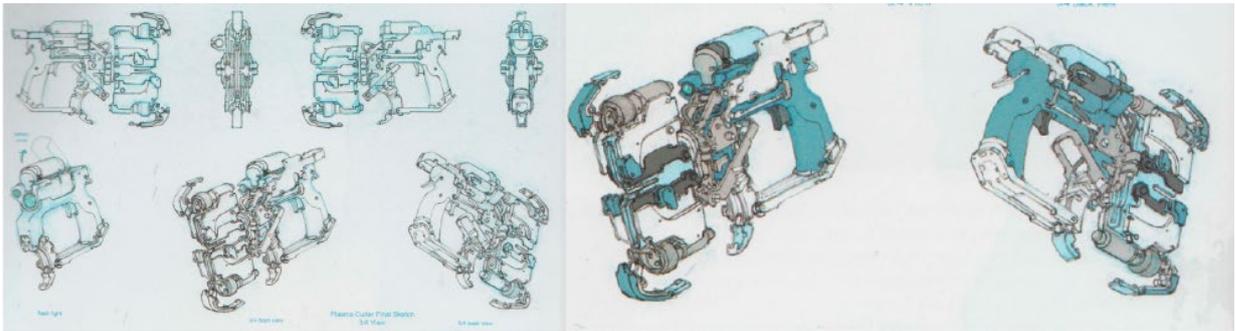
Figura 16 - Pintura digital de Shelly Wan com projeto de Kristian Norelius para Universidade Monstros, 2011



Fonte: The Art of Monsters University (2013, p. 20).

Paik (2020), *concept artist* que trabalhou em títulos como *Titanfall* e *Transformers*, dividiu os *entertainment designers* em três categorias: designers de ambiente, designers de veículos/objetos de cena e designers de personagens. Cada um com a sua especificidade e especialização. Mais uma vez a variedade de estilos e tipos de peças fica evidente, como a vista na Figura 17 onde temos o projeto da arma utilizada pelo personagem principal no jogo *Dead Space*. O estilo e a disposição dos desenhos reproduzem um desenho técnico da arma, pois ela deve ser funcional e convincente quando implementada no jogo.

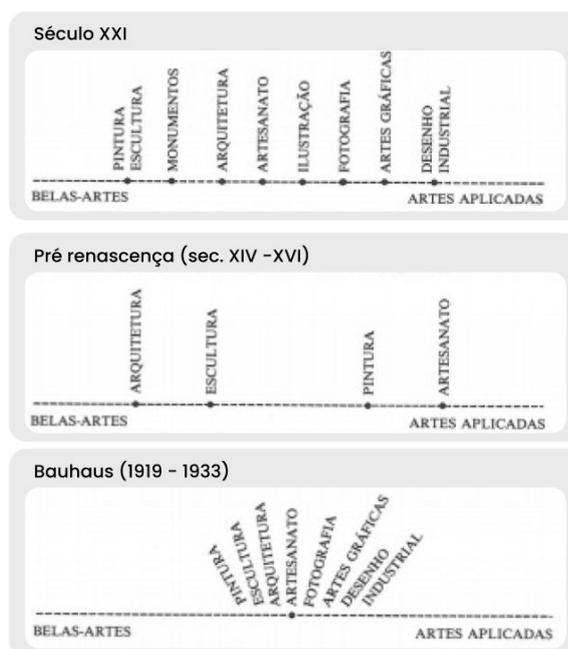
Figura 17 - Projeto da arma "The plasma cutter"



Fonte: The art of Dead Space (2013).

Para continuidade deste trabalho, é importante que se estabeleça a relação entre design e *concept art*. *Concept art* pode ser encarado equivocadamente, em primeira análise, como belas-artes, mesmo porque o *concept artist* precisa ter o domínio das técnicas da arte figurativa, chamadas de fundamentos, como: perspectiva, anatomia, render de materiais, mas os emprega com objetivos alheios ao das belas artes (SENNÁ, 2013). Logo, tal atividade poderia ser classificada como parte das artes aplicadas. Dondis (2015) enfatiza a falsa dicotomia entre as belas-artes e as artes aplicadas, da qual o design faz parte, ao argumentar que a categorização de diferentes atividades artísticas muda conforme o tempo histórico no qual é analisado como podemos ver na Figura 18 e se sobrepõe em diversos momentos.

Figura 18 - Relação entre as artes belas e aplicadas



Fonte: Sintaxe da Linguagem Visual, p.9 (2015) adaptado pelo autor.

Senna (2013, p. 17) argumenta que “*concept art* é o resultado da tensão entre design e narrativa”, uma vez que os esforços de design durante o processo do *concept art* vão sempre ser em função e a serviço de uma narrativa. O autor evidencia o *concept art* como atividade projetual assim como o design, uma vez que compartilham de procedimentos metodológicos e que “materializam ideias visualmente a partir das informações transmitidas pelo cliente” (SENNA, 2013, p. 90). E, assim como o design, o *concept art* é “uma atividade que gera projetos, no sentido de objetivo de planos, esboços ou modelos” (CARDOSO apud SENNA, 2013, p. 90) já que o material produzido pelo *concept artist* não é o produto em si mesmo e deve passar pela mão de outros profissionais da produção, a fim de serem implementados no jogo ou outro produto de mídia. Chegando à seguinte conclusão:

“O mais importante, entretanto, é que *concept art* e Design compartilham o mesmo objetivo, ou seja, o desenvolvimento de informação visual que comunique um determinado conteúdo” (SENNA, 2013, p. 97).

## 2.4 DESIGN DE PERSONAGENS

Murphy (2020) afirma que grandes histórias permanecem com a audiência por anos. Segundo o autor, é aí que está o valor do design de personagens, uma vez que no centro de cada grande história há personagens que a levam adiante. Personagens da televisão, de filmes, jogos e livros nenhum deles existe sem que haja os esforços do designer de personagens que dão vida a eles. Ele diz que um bom design de personagens tem a habilidade de transformar uma história e deixá-la ainda mais memorável. O personagem deve ser projetado de maneira que sua existência dentro da história seja não só convincente, mas também evidente para a audiência. O processo de design de personagens é um processo iterativo que busca traduzir as emoções, sentimentos e a história pregressa do personagem de maneira visual (TAKAHASHI; ANDREO, 2011). A natureza exploratória e iterativa do design de personagens pode ser percebida na Figura 19 que ilustra as possibilidades pensadas para os adornos da cabeça do personagem do jogo “Horizon Zero Dawn”.

Figura 19 - Alternativas para o adorno da cabeça do personagem “Banuk Shaman”



Fonte: The art of Horizon Zero dawn (2017).

Diferentes artistas e designers possuem diferentes processos que utilizam na construção de seus personagens, no entanto, para um bom resultado é importante que haja clareza no desenho do personagem. Deve haver clareza de silhueta, de paleta de cores e de exagero (BAM ANIMATION, 2020). Para construção de um personagem que tenha clareza nesses aspectos é preciso que se tome conhecimento dos conceitos e técnicas a seguir.

#### 2.4.1 Thumbnails

A etapa inaugural do processo de planejamento de uma imagem é marcada pelo emprego de *thumbnails*, que consistem em esboços ágeis em pequena escala. Esses esboços têm a finalidade de capturar rapidamente as concepções no papel, sem se deter em minúcias focando, principalmente, nas formas e na silhueta do personagem. Os *thumbnails* permitem ao designer eliminar as ideias ruins e óbvias que, geralmente, são as primeiras a aparecer. É importante notar que o processo não é linear e que, às vezes, a produção de uma porção de *thumbnails* será suficiente para encontrar a ideia mais adequada. No entanto, outras vezes será necessário combinar as melhores características de algumas alternativas a fim de se chegar na alternativa ideal (JOLLY, 2018) (Figura 20).

Figura 20 - Thumbnails produzidos por Mike Yamada



Fonte: The Skillful huntsman.

Na Figura 21, observa-se o uso de técnica de *thumbnails* para a concepção de uma nova personagem para o jogo Clash of Clans, do qual o Clash Royale é derivado. Nesse caso, nota-se que algumas etapas do método proposto por Jolly (2013) acontecem de maneira concomitante, gerando *thumbnails* bastante detalhados. É possível perceber que, apesar de incomum, o time da Ocellus, responsável por estes *concepts*, já resolvem algumas características da personagem no próprio *thumbnail* como: cores, detalhes e vestimentas.

Figura 21 - Thumbnailing da Jungle Queen



Fonte: Artstation.com

## 2.4.2 Linguagem visual e formas base

A linguagem visual é uma potente ferramenta para o designer de personagens, uma vez que possibilita a construção de significados visualmente de maneira intencional e que molda diretamente a CVP do personagem. O princípio da linguagem visual das formas base é fundamentado em um fenômeno científico chamado *contour bias*<sup>6</sup>, ou viés de contorno, que seria uma predisposição dos seres humanos a gostarem de objetos visuais que possuem contornos arredondados, pois objetos pontiagudos desencadeiam uma resposta de medo no cérebro humano. Isso explica a opção de usar uma linguagem visual mais arredondada em produtos de entretenimento como livros ilustrados e filmes direcionados ao público infantil, também explica por que geralmente os vilões possuem formas base triangulares e agudas na sua CVP. É possível manipular de maneira deliberada a percepção da audiência sobre um determinado personagem, em um nível subconsciente, a partir do uso e exagero dessas formas base, delineando a personalidade dele. Hem (2018) usa o exemplo do personagem Carl Fredricksen (Figura 22) de *Up Altas Aventuras* (2009), cujo desenho é, principalmente, constituído por formas quadradas. O personagem foi projetado desse modo, pois sua personalidade também é “quadrada”, é uma pessoa rígida, inflexível e estável (HEM, 2018). Aqui, adota-se o termo formas base ao invés do termo *shape language*, como é usado pelo autor.

Figura 22 - Carl Fredricksen - pintura digital sobre escultura de Greg Dykstra



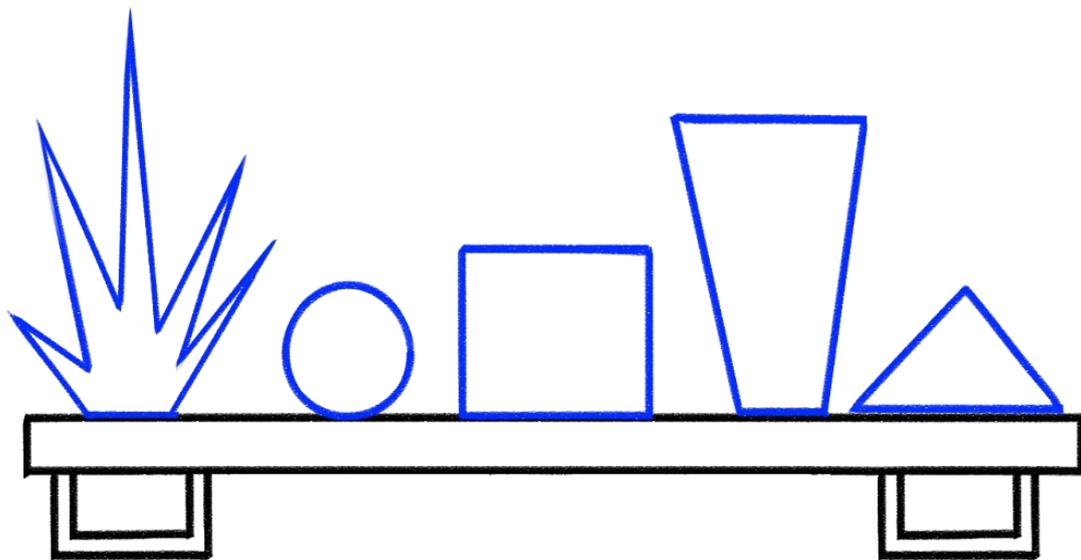
Fonte: The art of Up (2009).

---

<sup>6</sup> Humans Prefer Curved Visual Objects (BAR; NETA, 2006)

Alencar (2018) explica o viés de contorno das formas base de maneira lúdica ao apresentar o teste da mesa (Figura 23) e se indagar: “Quais dessas formas provavelmente tombariam se a mesa tremesse?” e “Em cima de qual dessas formas você gostaria de cair?”. Ao fazer essas perguntas, o autor destaca a relação material que os seres humanos estabelecem com as formas, pois é possível deduzir quais formas do desenho cairiam da mesa, muito provavelmente a esfera, o vaso e a forma pontiaguda. Como também, se evitaria cair sobre as formas com quinas ou ângulos agudos, pois estas teriam a capacidade de ferir quem o fizesse. Alencar ainda acrescenta que as formas base são constituintes de todo desenho do mais estilizado ao mais realista e estão presentes de forma mais explícita ou menos evidente. Essas respostas tanto físicas e subscientes às formas base são a base para o entendimento desse que é um dos fundamentos mais importantes do design de personagens: as formas base. Essas são compostas de três pilares: o triângulo, o quadrado e o círculo, que são discutidas a seguir.

Figura 23 - Teste da mesa

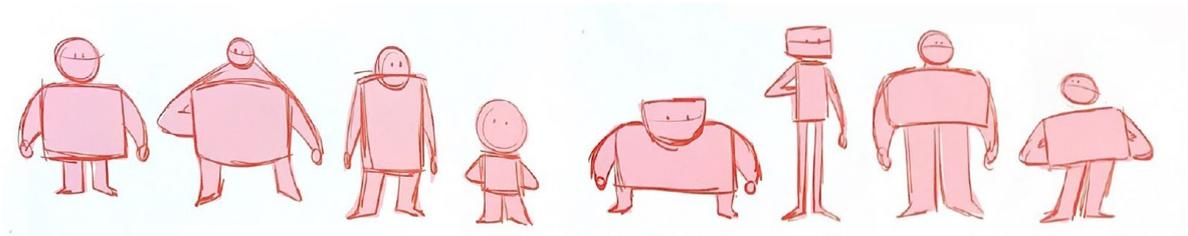


Fonte: Curso de *Character Design* da Escola Revolution (2018) adaptado pelo autor.

#### 2.4.2.1 O quadrado

Formas quadradas e retangulares geralmente representam personagens resistentes, firmes, monótonos, inflexíveis, teimosos e até mesmo fortes, características que estão ligadas à natureza da forma que é estável (RIZO, 2020b) (Figura 24).

Figura 24 - Thumbnails baseados em formas quadradas

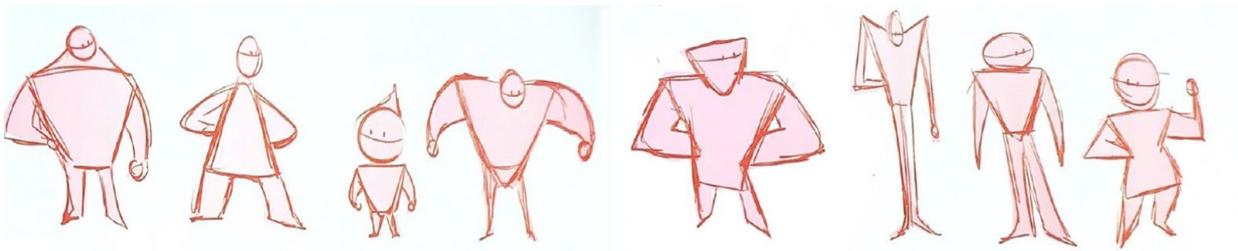


Fonte: Fundamentals of character Design (2020).

#### 2.4.2.2 O triângulo

Formas triangulares, por sua vez, representam personagens enérgicos, dinâmicos, ferozes, disciplinados, velozes, podem também representar personagens perigosos. Isso porque triângulos possuem pontas e ângulos agudos, assim como também são aerodinâmicos (RIZO, 2020b) (Figura 25).

Figura 25 - Thumbnails baseados em triângulos



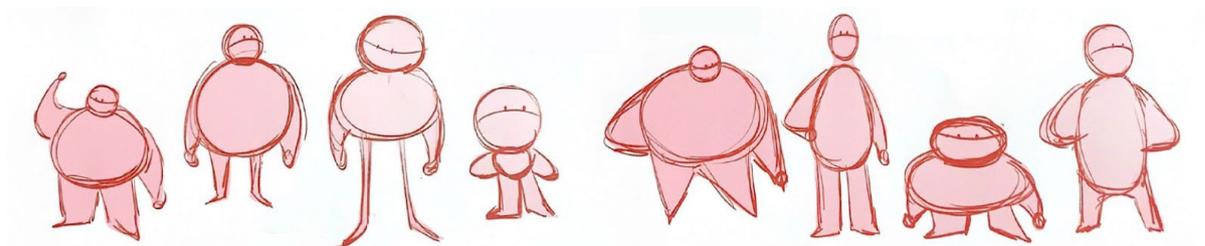
Fonte: Fundamentals of character Design (2020).

#### 2.4.2.3 O Círculo

Já as formas circulares remetem a personagens mais acessíveis, inocentes, inofensivos, fofos, vulneráveis, amorosos, geralmente constroem personagens com conotações positivas.

Formas circulares, por não possuírem ângulos e arestas, dão a impressão de serem inofensivas e seguras (RIZO, 2020b) (Figura 26).

Figura 26 - thumbnails baseados em Círculos

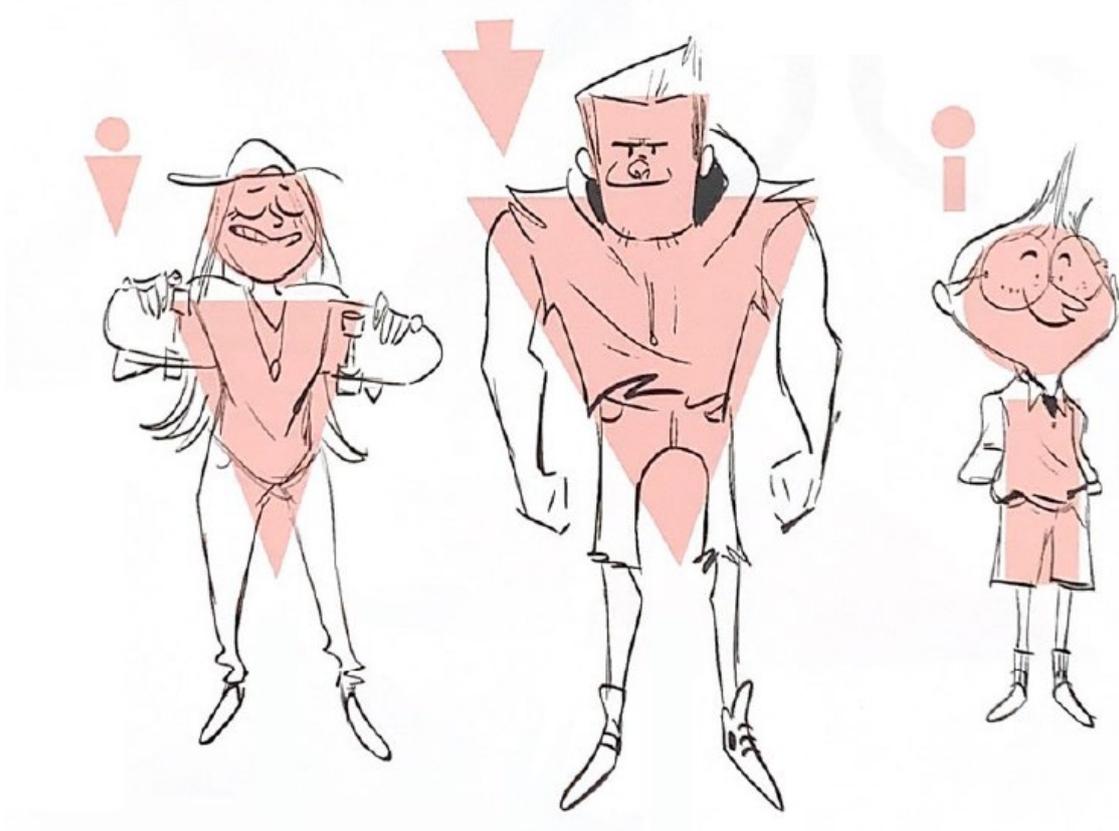


Fonte: Fundamentals of character Design (2020).

#### 2.4.2.4 Combinando formas base

Ao combinar as formas base é possível fugir de personagens unidimensionais e clichês. Ao exagerar certas formas em detrimento de outras se constrói um projeto memorável. Como observado na Figura 27, a personagem feminina provém da combinação do círculo com o triângulo, o que dá a ela uma sensação de confiança e energia, ao mesmo tempo que, com o rosto redondo, passa a ideia de que ela possui uma personalidade suave. Já a personagem masculina no meio da imagem, combina a forma quadrada com a triangular, que sugere ao personagem um ar de tensão, teimosia e energia. Por último, a personagem da direita, combina a forma circular e a retangular, dando a ela uma personalidade acessível e suave, gentil, ao mesmo que possui uma personalidade mais contida e pé no chão (RIZO, 2020b).

Figura 27 - Exemplo de combinação de formas base



Fonte: Fundamentals of character Design (2020).

### 2.4.3 Teoria da cor

A teoria da cor é o estudo da percepção das cores pelos seres humanos e a forma como as cores interagem entre si. Ela abrange uma ampla variedade de campos, desde a física, que estuda a natureza da luz e sua interação com os objetos, até a psicologia, que explora a maneira como as cores afetam as emoções, o comportamento e a percepção dos indivíduos. A cor é uma linguagem única e o indivíduo reage a ela de acordo com suas influências culturais. No entanto, a cor possui uma sintaxe que pode ser ensinada e aquele que a domina tem a seu dispor uma gama de possibilidades. O domínio da sintaxe da cor é imprescindível para aqueles que se comunicam por meio da linguagem plástica. Segundo Santaella (2011), os indivíduos estabelecem relações sensoriais inevitáveis, tanto físicas como psicológicas, com as cores. Ao passo que algumas cores são tidas como calmas, outras são percebidas como expansivas e até agressivas. O domínio da sintaxe da cor é imprescindível para aqueles que se comunicam por meio da linguagem plástica (SANTAELLA, 2011).

No caso do design de personagens, escolher as cores que serão usadas no projeto é essencial para definir o humor e a sensação que os personagens devem passar. Rizo (2020) recomenda que não se perca o foco ao trabalhar com cores, pois é fácil usá-las de maneira ineficaz. Uma maneira eficaz de se aprender teoria das cores na prática é a partir da observância de filmes, fotografias, pinturas e objetos e da natureza (RIZO, 2020a). É importante que se empregue os três aspectos da cor para que se chegue em um resultado satisfatório:

**Tom:** É a cor pura e vibrante. Aquilo que normalmente denominamos de cor. Está diretamente relacionada aos vários comprimentos de onda (FARINA; PEREZ; BASTOS, 2011)

**Valor:** Diz respeito ao quão perto do preto ou do branco uma cor está. Valores altos estão mais perto do branco, enquanto os baixos se aproximam do preto. “É a denominação que damos à capacidade que possui qualquer cor de refletir a luz branca que há nela.” (FARINA; PEREZ; BASTOS, 2011, p. 71)

**Saturação:** Diz respeito à vivacidade da cor ou ao quanto de cinza há em uma cor. Quanto maior a saturação, mais próxima à matiz a cor será e, quanto menor for a saturação, mais cinza ela possui (FARINA; PEREZ; BASTOS, 2011).

Como visto anteriormente, as cores constroem a própria sintaxe e influem no campo simbólico. De acordo com Rizo (2020) as cores podem ser usadas de maneira a evocar sentimentos, associações culturais e psicológicas na audiência. A autora lista os significados das cores no Quadro 2.

Quadro 2 - Significado das cores

Cor	Significado
<b>Vermelho</b>	Vermelho frequentemente simboliza o amor, confiança, energia, força, e poder. Pode ser usado para expressar a paixão, a raiva, o calor, e o perigo. É uma cor comumente usada para acentuar áreas do desenho que precisam chamar a atenção do expectador. E pode por sua vez ser pesada se muito usada.
<b>Laranja</b>	Laranja pode simbolizar saúde e criatividade. É enérgico, amigável, convidativo e agradável. No design é outra cor bastante intensa, e usada como destaque, chamando atenção para áreas específicas.
<b>Roxo</b>	Roxo é uma cor luxuosa que evoca sentimentos de nobreza, criatividade, magia e mistério. Dá ao sujeito um ar de diferenciado, de místico, monárquico ou opulento, especialmente quando empregado nas roupas ou na iluminação.
<b>Amarelo</b>	Amarelo pode simbolizar esperança, coragem, sol, calor, energia, e algumas vezes a sensação de alerta. Emocionalmente a cor traz felicidade, alegria e alto astral.
<b>verde</b>	Verde simboliza a natureza, crescimento, estabilidade, riqueza, relaxamento, e bem-estar. Verdes claros podem ser usados para criar uma atmosfera harmônica e orgânica. Enquanto verdes escuros representam a inveja, doença, nojo e mistério.
<b>Azul</b>	Azul representa a calma, responsabilidade, confiabilidade e espiritualidade. Está ligado a emoções como tristeza, frio, depressão. Dependendo do contexto e valor do azul este pode significar magia, esperança e força.
<b>Branco</b>	Branco pode significar pureza, paz, higiene e saúde.
<b>Preto</b>	Preto pode significar poder, sofisticação, morte, tristeza, sombra e mistério.

Fonte: Fundamentals of character design (2020) adaptado pelo autor.

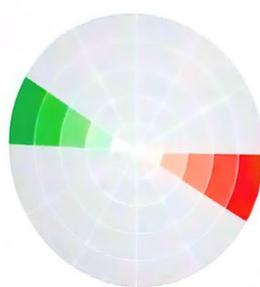
Após obter-se o entendimento de como as cores funcionam sozinhas é preciso aprender a usá-las em conjunto. Afinal as cores funcionam em contexto. Uma maneira de entendê-las em contexto é utilizando o círculo cromático. Wundt citado por Santaella (2011), esquematiza as cores de maneira que a relação harmônica entre elas é percebida. Essa esquematização de cores primárias e secundárias, assim como das cores básicas e complementares, permitiu a criação do círculo cromático (WUNDT apud SANTAELLA, 2011). O círculo cromático

permite ao artista visualizar essas relações entre as cores e construir paletas harmoniosas, algumas dessas relações vemos na Figura 28.

Figura 28 - Relações do círculo cromático

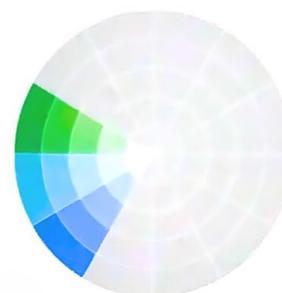


**Círculo cromático**



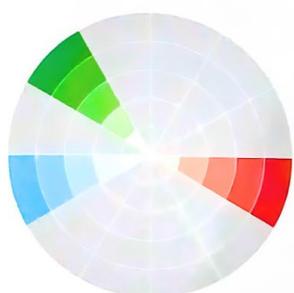
**Cores complementares**

são as cores opostas no círculo cromático e apresentam maior contraste quando lado a lado.



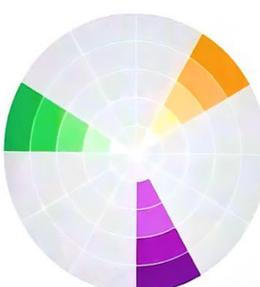
**Cores Análogas**

Três cores que estão imediatamente uma ao lado da outra no círculo cromático.



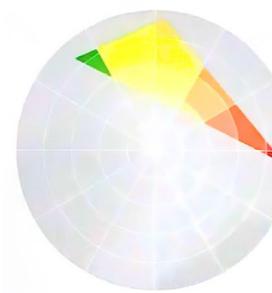
**Complementar dividida**

Ao invés de usar as complementares diretas, se usa as cores análogas a complementar da cor principal.



**Triáde**

São três cores equidistantes no círculo cromático. É um modo de criar uma paleta variada para o personagem sem que as cores se tornem desorganizadas



**Máscara de gama**

É um modo de limitar a sua paleta de cores de modo harmônico, criando uma paleta coesa e com pontos de contraste.

Fonte: Creating Stylized characters (2018) adaptado pelo autor.

Tendo o entendimento das relações que as cores possuem entre si e das semânticas produzidas por meio da cor, o designer de personagem pode começar a incorporar paletas de cores em seus trabalhos. É comum que se trabalhe com mais de três cores na CVP de um personagem, seja para criar pontos de contraste ou deixá-lo único. O uso da cor quando bem-sucedido ajuda na leitura do personagem, deixando clara a separação dos elementos em sua CVP. Na Figura 29, pode-se observar o uso das cores em um personagem. Segundo Muddy (2018) a primeira versão traz uma ideia de um personagem ágil e forte, também traz um ar de estranheza e um ar traiçoeiro. Já a segunda versão, que possui tons azul-esverdeados, traz

uma aura de conforto. O azul escuro passa a imagem de algo ligado à magia e ao descanso (MUDDY, 2018).

Figura 29 - Uso da cor em personagens

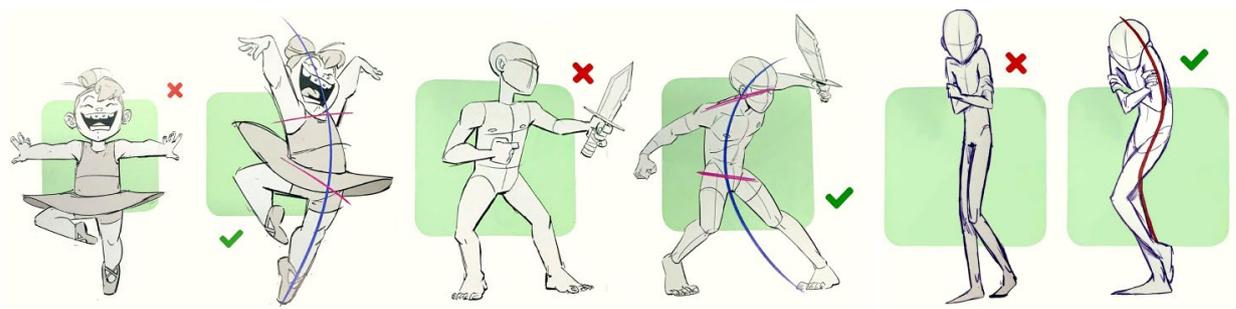


Fonte: Creating Stylized characters (2018) adaptado pelo autor.

#### 2.4.4 Gestual e pose

Para Hem (2018) o gestual é uma maneira de transparecer emoções através da fisicalidade do personagem. É usado para passar a ideia de que o personagem está feliz, por exemplo, por meio de sua linguagem corporal. A autora ainda fala que o gestual não é só importante para mostrar as emoções do personagem, mas para criar poses, demonstrar a personalidade do personagem ou alguma ação específica. Ainda, Hem, adiciona que para construir um bom gestual é necessário usar a linha de ação. Linha de ação é uma linha imaginária que percorre a espinha do personagem e vai até os pés. Poses expressivas (Figura 30) geralmente são compostas por uma linha de ação expressiva e contínua que pode ser em formato de “S” ou “C”, é possível e exagerar as poses ao saber como trabalhar a linha de ação (HEM, 2018).

Figura 30 - Exemplo de gestual

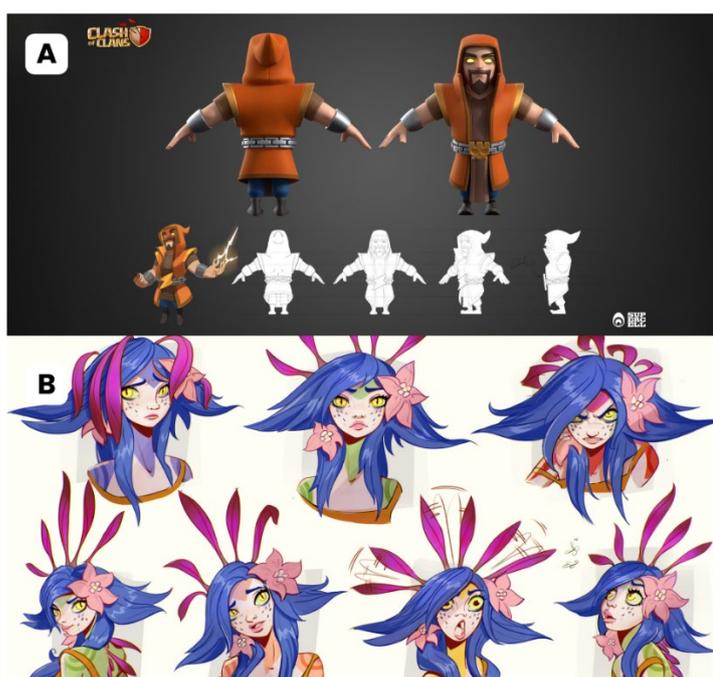


Fonte: Creating stylized characters (2018) e Fundamentals of Character Design (2020) adaptado pelo autor.

### 2.4.5 Projeto final

Como o design de personagens está inserido em um processo maior que é a produção de um produto da indústria do entretenimento, seja um filme animado, uma série ou um jogo, o fim do processo de concepção de personagens deve entregar algumas peças técnicas. Essas peças, como os *turnarounds* e *expression sheets*, são guias para os profissionais que darão continuidade para o projeto. Os *turnarounds* (Figura 31-a), geralmente, são compostos de representações do personagem em várias poses lado a lado, que informa ao modelador 3d ou animador como o personagem funcionará de variados ângulos. Já o *expression sheet* mostra como o personagem se comporta e as expressões desse personagem, ou seja, como ele se parece quando fica triste, como ele se parece quando está com raiva, como são suas expressões faciais e outras poses que necessitam de um detalhamento maior. Os *expression sheets* (Figura 31 - b), são essenciais principalmente quando o personagem vai ser animado, pois poupa tempo dos animadores ao resolver antecipadamente essas poses e expressões. Portanto, essas peças encerram o processo de design de personagens e são o meio de comunicação que o designer tem com os outros membros da equipe de produção na qual ele está inserido (PRESENTATION, 2020).

Figura 31 – a) Exemplo de Turnaround b) Exemplo de expression sheet



Fonte: a) Ocellus no artstation.com b) Daniel Orive no artstation.com

### 3 PROJETO

Este capítulo é dedicado ao desenvolvimento do projeto, seguindo as etapas previstas no método adaptado.

#### 3.1 DESCOBRIR

A primeira etapa ateve-se à pesquisa documental de registros das lendas e mitos do folclore brasileiro. Foram consultados a coleção de livros “Estórias e Lendas do Brasil” (1960) que divide por volumes as lendas e estórias de cada região do país. Buscou-se, também, registros sobre as lendas em outras fontes como no livro “Contos gauchescos e lendas do Sul” (1957) e no “Dicionário do Folclore Brasileiro” (2012). Para que assim fosse possível chegar de maneira mais completa em uma descrição dos personagens que pudessem auxiliar na construção de uma CVP. Após isso, analisou-se os personagens já existentes do jogo Clash Royale. Como já visto, Clash Royale é um jogo de *tower defense* PvP (player vs player) online em tempo real no qual os jogadores evocam personagens para o campo de batalha a fim de defender-se, dominar a torre do oponente e vencer a partida. Procurou-se entender como os personagens funcionam visualmente no jogo.

##### 3.1.1 Pesquisa documental

A pesquisa teve início a partir da busca de um registro completo das lendas e dos mitos brasileiros. Buscou-se edições que compilassem o maior número de lendas possível, chegando-se então na coleção de livros de Décio Gonçalves Ribeiro Guimarães: “Estórias e lendas do Brasil” (1960) dividida em 5 volumes e trata das lendas de cada região do país. A coleção (Figura 32) é composta pelos seguintes volumes: Volume 1: contos das Selvas, Volume 2: Contos do Norte, Volume 3: Contos do Sul, Volume 4: Contos da terra do Ouro, Volume 5: Contos Sertanejos. Livros robustos, de capa dura, ilustrados do início ao fim, aos quais o autor teve acesso no acervo histórico da biblioteca do campus ESEFID da UFRGS, apenas para consulta local. A coleção de livros infantis narra a história da viagem de uma turma de crianças pelas regiões do Brasil acompanhadas pelo palhaço Arrelia que conta as histórias características de

cada região para a criançada. Daí foram extraídos os textos que serão base para criação dos personagens.

Figura 32 - Coleção de livros "Estórias e lendas do Brasil"



Fonte: Foto do autor.

Também, para que se tivessem mais informações sobre as lendas, foram consultados ainda outros três registros (Figura 33): “O Dicionário do Folclore Brasileiro” (2012) de Luís da Câmara Cascudo, que organiza mais de 100 verbetes referentes ao folclore do Brasil dando descrições detalhadas dessas manifestações, Contos gauchescos e lendas do Sul (1957) de Simões Lopes neto, que conta as principais lendas do sul do país e a “Antologia Ilustrada do folclore brasileiro: Estórias e lendas dos Índios” (1960), da qual o autor só teve acesso ao primeiro volume.

Figura 33 - Outros livros consultados



Fonte: Foto do autor

Ainda nesta etapa foi feita uma pré-seleção de contos e lendas cujos personagens fantásticos eram o centro da história e, com isso, foi elaborado o Quadro 3 usando a divisão por regiões, apresentada anteriormente. Reconhece-se que alguns personagens como a Cuca, o corpo-seco entre outros já citados, ficaram de fora, pois entende-se que, para que se pudesse chegar em uma CVP mais coerente possível, é necessário trabalhar com aqueles personagens que se obteve mais registros.

Quadro 3 - Personagens

Regiões	Personagens
Sul	O negrinho do Pastoreio A salamandra encantada (Salamanca do Jarau) O boitatá
Sudeste	A princesa do lago Chico Rei
Centro-oeste	O lobisomem O peixe de olhos de fogo O caipora
Nordeste	A mãe d'Água O vaqueiro voador
Norte	A vitória-régia A lara O uirapuru O boto

Fonte: O autor.

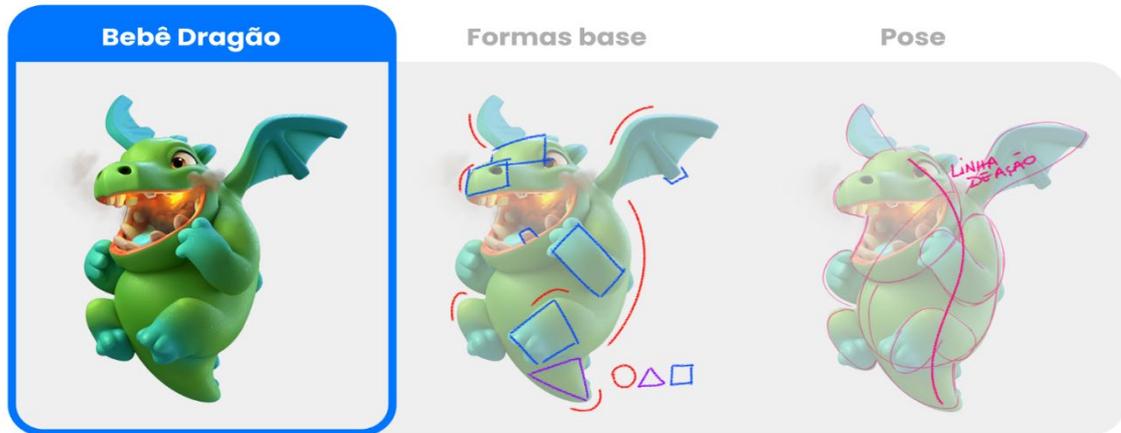
### 3.1.2 Análise de similares

Para o desenvolvimento de novos personagens de um jogo, é preciso que se tenha um entendimento de seu estilo visual e linguagem formal, uma vez que os novos personagens propostos devem seguir o estilo do jogo definido anteriormente. A fim de entender essas questões foi feita uma análise de similares de personagens já existentes no jogo cujos aspectos como paleta de cores, formas base, gestual e pose foram analisados.

#### 3.1.2.1 Análise dos personagens do jogo *Clash Royale*

O primeiro similar a ser analisado é o personagem da carta Bebê Dragão, descrita como “Uma tropa voadora que causa dano em área. Bebês dragões nascem fofos, famintos e prontos para o churrasco” (FELIX, 2016a). Essa descrição permite que se imagine a intenção e as escolhas do designer de personagens ao desenhar o personagem. Para essa análise, analisou-se a ocorrência e frequência que as formas base aparecem no desenho como também a expressividade da pose do personagem. Como observado na Figura 34, o desenho do bebê dragão possui predominância de formas arredondadas e retangulares e, mesmo os elementos como o rabo e os dentes que possuem um formato triangular, não tem terminações em ângulos agudos, mas em formas circulares ou retangulares. O que se mostra diretamente condizente com a descrição do personagem e o princípio de que formas arredondadas são mais fofas e menos ameaçadoras. Quanto à pose e expressão, percebe-se uma linha de ação em formato de “s” que implica dinamicidade ao personagem, os braços e pernas contraídos demonstram, novamente, uma posição não ameaçadora e o sorriso com olhos semicerrados corroboram para essa ideia, no entanto, o sorriso com os dentes aparentes e o fogo saindo de sua garganta implicam em uma leitura amável, mas pronto para atacar. O personagem apresenta uma paleta de cores monocromática limitada, que emprega dois tons de verde, um verde mais quente, próximo ao amarelo e um verde mais frio, próximo ao azul. Cores que remetem à coloração das escamas de répteis como iguanas, nas quais os dragões são inspirados. Há também a presença do laranja, tanto na chama na garganta do dragão quanto no interior da boca. Essa escolha estabelece uma relação de contraste com o corpo do personagem informando seu ponto focal, afinal seu poder é lançar bolas de fogo.

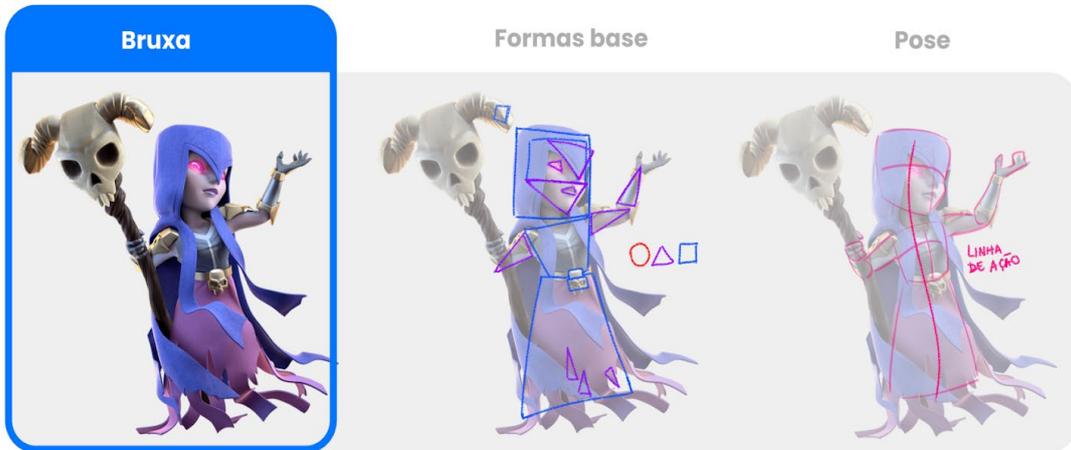
Figura 34 - Análise do Bebê Dragão



Fonte: Clash Royale com intervenção do autor.

O segundo personagem analisado é a personagem da carta da Bruxa, cuja descrição diz que ela “Evoca esqueletos, lança raios terríveis e tem olhos rosa incandescentes que infelizmente não disparam raios laser”(FELIX, 2016b). A análise foi feita mediante os mesmos critérios do personagem anterior. Como pode-se observar na Figura 35, a construção da personagem emprega, de maneira predominante, formas retangulares, no entanto, há também a presença de formas triangulares e a ocorrência de ângulos retos e agudos. O emprego de formas triangulares e ângulos agudos deixa o desenho da personagem mais hostil e condizente com o papel de vilã que desempenha. A paleta de cores com predominância de cores frias implica em uma leitura sombria da personagem, a pele em tons dessaturados e os olhos vermelhos trazem um ar de maligno. A pose da personagem demonstra poder e a linha de ação tem forma de “s” embora não seja tão acentuada e dinâmica.

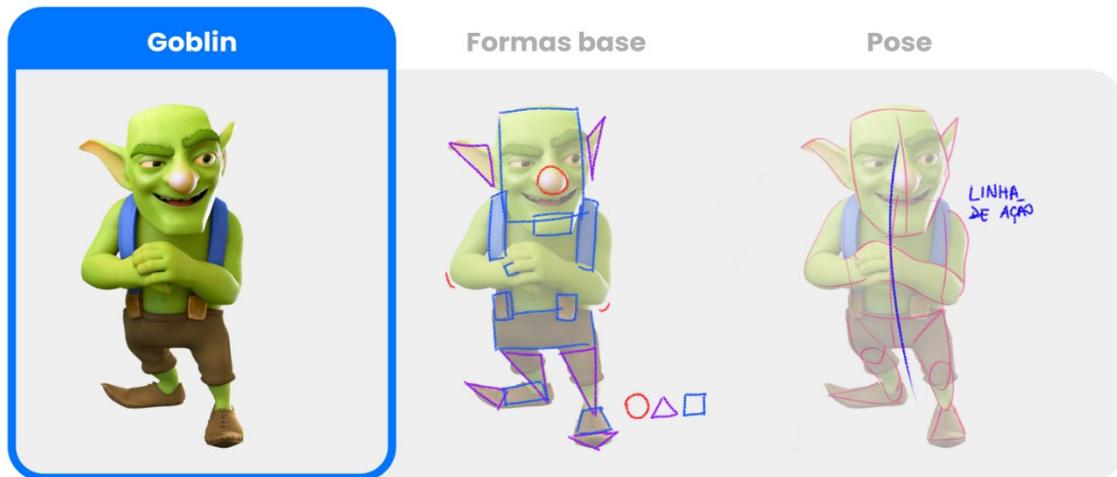
Figura 35 - Análise da Bruxa



Fonte: *Clash Royale* com intervenção do autor.

O personagem da carta do Goblin é o terceiro similar analisado (Figura 36). Sua descrição diz: “Três atacantes de corpo a corpo rápidos, sem armaduras. Pequenos, rápidos, verdes e malvados!” (FELIX, 2016c). Usando os mesmos critérios das análises anteriores, nota-se a predominância do uso de formas retangulares no desenho do personagem, as quais podem passar a ideia de personagens “fortes e estáveis” (RIZO, 2020b), o que se conecta ao fato desses personagens serem descritos como lutadores corpo a corpo. No entanto, ainda vemos o uso de formas triangulares nas orelhas e sapatos do personagem, que trazem dinamicidade ao desenho (RIZO, 2020b), o que traduz a personalidade travessa destes personagens do folclore nórdico. Nessa personagem vê-se uma linha de ação em “c” mais contida, trazendo estabilidade para pose, e seu gestual transmite a imagem de que o personagem está tramando algo, ao esfregar as mãos e ter uma expressão travessa. Os pés separados novamente reforçam a estabilidade do personagem. A paleta de cores traz 3 cores principais, a pele verde, característica na representação de goblins por meio de diferentes mídias, o azul do suspensório que funciona como cor de destaque e o marrom do couro das calças e sapatos.

Figura 36 - Análise do Goblin



Fonte: Clash Royale com intervenção do autor.

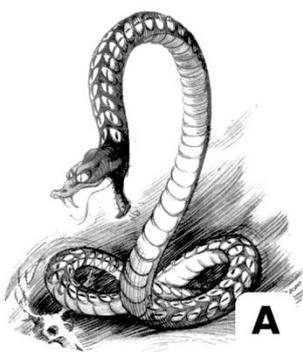
Após análise descritiva dos personagens concluiu-se que o jogo Clash Royale utiliza uma linguagem visual que prioriza as formas retangulares e os ângulos retos, deixando os ângulos mais agudos e formas triangulares para uso mais específico, em personagens que são vilões ou mais dinâmicos. Embora a construção dos personagens aconteça utilizando as formas retangulares e ângulos retos, há uma suavização dessas formas, utilizando de formas arredondadas o que produz uma linguagem visual mais fofa e suave que apela ao público mais jovem. Também, nota-se a economia de ornamentos no vestuário dos personagens, como observado nas tarraxas do suspensório do Goblin - apenas um retângulo dourado - e na vestimenta da bruxa que é composta por três peças ornamentadas apenas com uma caveira sem muitos detalhes. Essas características produzem um estilo lúdico, simples e estilizado que apela para diferentes tipos de audiência, mas encontra maior apreciação entre jovens e crianças.

### 3.1.2.2 Análise das representações gráficas dos personagens do folclore

Após se fazer a análise dos personagens do jogo Clash Royale para que se chegasse no estilo de representação que é utilizada, buscou-se fazer uma análise de representações já existentes dos personagens do folclore em diferentes tipos de mídia. Aqui focou-se nas

representações em forma de ilustração, uma vez que o produto que será produzido posteriormente são desenhos e ilustrações. A análise será baseada principalmente nos critérios de aparência, público-alvo e personalidade dos personagens. Lanzellotti retratou o Boitatá, Figura 37-a, em Nankin utilizando a técnica de hachuras, como uma grande serpente com olhos pelo corpo seguindo uma descrição mais literal do personagem. A relação de escala pode ser percebida ao notar-se que há um crânio de gado aos pés da serpente estabelecendo, portanto, a escala grandiosa dela, ela é intimidadora e agressiva. Já na representação feita pela ilustradora Ursula Dorada para o jogo de tabuleiro “A Bandeira do Elefante e da Arara”, Figura 37-b, nota-se a serpente gigante e incandescente, em chamas azuis, enquanto seus olhos são de fogo laranja, estabelecendo uma relação de contraste de cor e puxando atenção ao olhar da cobra. A relação de escala pode ser percebida quando observada as árvores de fundo que por comparação mostram o tamanho do personagem. O tipo de técnica de pintura digital utilizada e a hostilidade do personagem conectam-se com um público-alvo jovem adulto. No entanto, a representação trazida por Daniel Wu (Figura 37-c) para o material de divulgação da série de livros infantis sobre o folclore brasileiro da folha de São Paulo assume um caráter mais infantil trazendo o Boitatá como uma serpente de fogo com olhos gentis e semblante amigável. A técnica de pintura digital no estilo cartoon também faz alusão a um público-alvo infantil

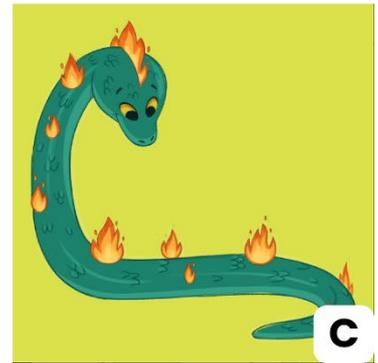
Figura 37 - Análise de diferentes representações do Boitatá



Boitatá de José Lanzellotti



Boitatá de Ursula Dorada



Boitatá de Daniel Wu

Fonte: a) José Lanzellotti em “Estórias e Lendas do Brasil” b) Ursula Dorada em sulamoon.com  
c) Redes sociais de Daniel Wu

O que se pode perceber aqui é que dependendo da técnica e da maneira que o mesmo personagem é representado este pode assumir diferentes tipos de caráter, um caráter mais agressivo ou amigável. Isso vem da intencionalidade do artista em produzir uma imagem com um determinado público-alvo em mente.

### 3.1.2.3 Considerações sobre a análise de similares

A fase de análise de similares ateve-se a analisar personagens já existentes dentro do jogo, como também ilustrações de personagens do folclore brasileiro em diferentes mídias. O Quadro 4 mostra uma síntese da relação das características que foram observadas nas análises. Nota-se que o a aparência dos personagens dentro do jogo deve ser preferencialmente mais simplificada e suavizada, sem grandes detalhamentos. O público-alvo das imagens analisadas é predominantemente infanto-juvenil. E por fim, nota-se que o quanto mais evidente e diversa a personalidade dos personagens, melhor sua conexão e engajamento com o público-alvo.

Quadro 4 - Síntese da Análise de Similares

	Aparência	Público Alvo	Personalidade
Dragão Bebê	Simplificada e suave	Infanto Juvenil	Fofo
Bruxa	Detalhada com abundância de elementos	Infanto Juvenil	Hostil e maligna
Goblin	Simplificada e suave	Infanto Juvenil	Travesso
Boitatá de J. Lanzelotti	Detalhada e literal	Infanto Juvenil	Ameaçadora e hostil
Boitatá de U. Dorada	Fantasiosa com abundancia de detalhes	Jovem Adulto	Imponente, hostil e majestosa.
Boitatá de D. Wu	Simplificada	Infantil	Dócil, fofa e amigavel

Fonte: O autor.

### 3.2 DEFINIR

Passadas a coleta de dados e as análises da primeira etapa, a segunda etapa tem como objetivo definir o público-alvo e requisitos do projeto, definir os três personagens que serão gerados neste trabalho, bem como a definição do conceito do projeto.

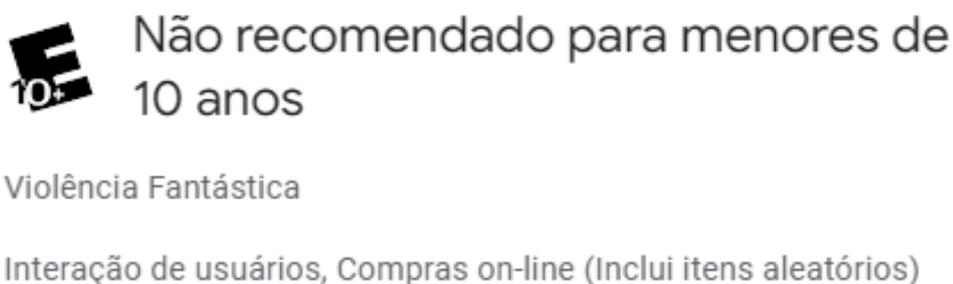
#### 3.2.1 Definição do público-alvo

Em decorrência das informações já apresentadas o resultado deste trabalho serão três novos personagens que funcionarão como uma expansão para o jogo Clash Royale. Visto que o jogo da Supercell já é um produto consolidado e publicado, esse está submetido a uma classificação etária indicativa. Os jogos têm uma classificação própria, diferente do cinema com 6 selos: **EC** - Primeira infância, **E** – Todo mundo, **E10+** - Todo mundo maior de 10 anos, **T-**

Adolescentes, **M** – maduros ou adolescentes maiores de 17 anos e **AO** – Somente adultos. O título para o qual serão desenvolvidos os novos personagens leva o selo E10+ - Todo mundo maior de 10 anos (Figura 38).

Portanto, define-se o público-alvo deste projeto como crianças, jovens e adultos acima dos 10 anos de idade que se interessam por jogos mobile

Figura 38 - Selo de faixa Etária do Clash Royale



Fonte: Google play (CLASH ROYALE – APPS NO GOOGLE PLAY, [s. d.]).

### 3.2.2 Requisitos do projeto

Concluída a etapa de pesquisa, pôde-se extrair requisitos e diretrizes que servirão como guia para execução das próximas etapas do projeto. As diretrizes originaram-se da pesquisa teórica, da pesquisa documental das lendas do folclore e da análise de similares. Foram identificados os seguintes requisitos: As CVPs dos personagens devem seguir a direção de arte do jogo Clash Royale, os personagens devem funcionar no jogo e serem identificáveis, devem ter a essência dos personagens do folclore no qual são baseados.

### 3.2.3 Definição do Conceito

Como resultado da pesquisa e análises feitas até o momento, chegou-se a um conceito para o projeto. O conceito se vale dos sentimentos de valorização da cultura e do folclore brasileiro. Como também, expressa a conexão com as raízes, uma vez que o folclore nos conecta com os meandros do Brasil profundo e com as histórias de nossos antepassados e dos

povos originários do Brasil. Observa-se também a oportunidade do resgate do folclore brasileiro para o mundo digital. Isto posto, a frase conceito que guia o projeto é: “A riqueza do folclore brasileiro para o mundo”.

Essa frase conceito transmite a ideia de que o jogo oferece uma oportunidade de explorar e levar o conhecimento de novas histórias e personagens míticos, além do tradicional folclore europeu tão presente na mídia hegemônica. Valorizar o folclore nacional significa celebrar a diversidade cultural do país, reconhecendo e apreciando as várias formas de expressão cultural que existem dentro das fronteiras nacionais. E o que se pretende com o projeto é extrapolar as fronteiras culturais divulgando a cultura do Brasil.

### 3.2.4 Seleção dos personagens

Para que fossem selecionados os personagens cujas CVPs serão desenvolvidas, foram levados em conta alguns critérios. Uma primeira filtragem foi feita a partir de uma matriz de decisão que levou em conta os critérios seguintes:

**História de fundo:** O personagem deveria possuir uma história de fundo suficientemente interessante e que ajudasse na construção de sua CVP.

**Aparência:** A descrição da aparência do personagem deveria ser interessante e fantástica.

**Personalidade:** Deveria haver uma descrição da personalidade do personagem na história.

**Compatibilidade com o jogo:** O personagem deveria fazer sentido dentro do jogo Clash Royale. Apresentar possíveis habilidades e características que o fizesse desejável para o jogador.

**Adequação ao público-alvo:** O personagem deveria fazer sentido para audiência do jogo, visto que o público-alvo são crianças e jovens adultos. Estórias que envolvessem cenas mais violentas foram evitadas.

Esta ferramenta, Segundo a *IBM Documentation (2022)*, busca auxiliar no processo de tomada de decisão quando este depende de um cenário multifatorial simples. Aqui a matriz foi construída atribuindo uma escala de 1 a 5, sendo “1 – não atende os critérios” e “5 – atende

os critérios”, a cada critério estabelecido anteriormente. A matriz (quadro 1) resultou na pré-seleção de 4 personagens feita pelo autor deste trabalho.

Quadro 5 - Matriz de Seleção de personagens

	5 Excede os critérios	4 Excede os critérios	3 Atende os critérios	2 Não atende os critérios	1 Não atende os critérios	
	História de fundo	Aparência	Personalidade	Compatibilidade com o jogo	Adequação ao público alvo	Total
O negrinho do Pastoreio	5	3	2	3	1	16
A Salamanca do Jarau	3	3	1	4	4	15
O boitatá	5	5	3	5	4	22
A princesa do lago	2	3	2	3	3	13
Chico Rei	2	3	2	3	2	13
O lobisomem	4	5	5	4	4	22
O peixe de olhos de fogo	3	3	2	2	4	14
O caipora	5	5	5	5	5	25
O vaqueiro voador	3	2	2	3	2	12
A vitória-régia	4	4	4	3	4	19
A lara	5	5	4	4	4	22
O boto	4	3	5	3	2	17

Fonte: O autor.

As notas foram distribuídas respeitando os critérios e como o personagem em questão preenche os critérios propostos, aqui cabe explicar a atribuição de algumas das notas. É o caso do “Negrinho do Pastoreio”, que obteve a pontuação mínima na categoria de “adequação ao público alvo”, pois sua história é repleta de cenas de tortura perpetrada por seus algozes escravagistas. A “Salamanca do Jarau” recebeu também a menor nota na categoria “personalidade”, pois em sua história esse personagem não possui muita agência e serve como amuleto de sorte. Sendo assim, alguns personagens se destacaram, por possuírem abundância de registros, serem interessantes visualmente, terem uma personalidade identificável e serem interessantes para o jogo, podendo obter habilidades ou poderes. Tendo então quatro personagens destacados na matriz: Lara, Caipora, Lobisomem e Boitatá, era necessário que se chegasse em apenas três personagens e, para isso, foram definidos alguns critérios. Os personagens precisavam representar o folclore brasileiro e, portanto, não poderiam ser escolhidos dois personagens da mesma região do país. Também se optou por trabalhar com três categorias: uma personagem feminina, uma personagem masculina e uma criatura. Sendo assim, os

três personagens cujas CVPs foram desenvolvidas nesse trabalho são: O Caipora, A Iara e Boitatá.

### 3.2.5 A Ideia

Para Silver (2017), o trabalho do designer de personagens começa com a solicitação do cliente, este pode ser o diretor de arte do projeto, o dono de um negócio, ou uma grande empresa. O autor deixa claro que o processo de design de personagens começa com um briefing, um roteiro ou uma descrição do personagem. Aqui, será a descrição que guiará o processo de design dos personagens, levando em conta todas as informações e diretrizes estabelecidas até aqui. E, para que se chegue na descrição dos três personagens selecionados, usou-se os contos extraídos dos livros levantados durante a pesquisa.

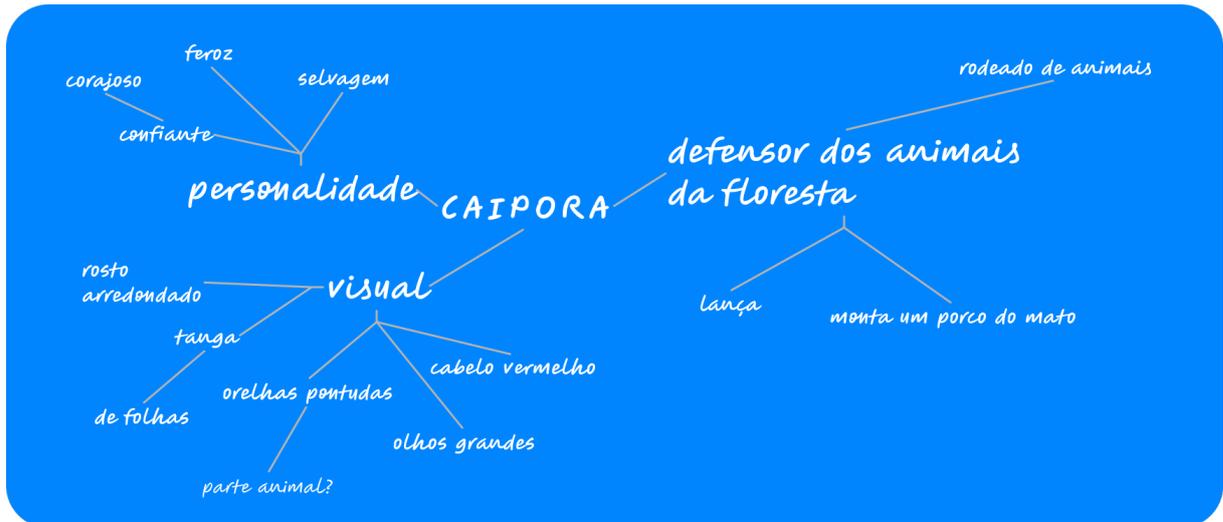
#### 3.2.5.1 O/A Caipora

Antes de prosseguir, aqui cabe fazer um esclarecimento. Há uma inconsistência sobre o gênero do personagem do Caipora. Guimarães (1960) o escreve como do gênero masculino e velho e, enquanto Cascudo (2012) demonstra que, dependendo da região do país, a descrição do caipora muda, assumindo até um perfil feminino e jovem. Aqui, trabalha-se com a descrição de Cascudo “Caipora é o curupira tendo os pés normais” (CASCUDO, 2012, p. 159). A descrição completa do personagem que será trabalhada é: O Caipora é um indígena de estatura pequena, ágil, de rosto arredondado, feroz, protetor dos animais, veste uma tanga e cavalga um porco do mato. A lenda do Caipora pode ser lida no Anexo A.

##### 3.2.5.1.1 Mapa mental

A partir da descrição foi construído um mapa mental para ajudar na concepção do personagem. Essas palavras serão guias na etapa de geração de alternativas (Figura 39).

Figura 39 - Mapa mental do/a Caipora

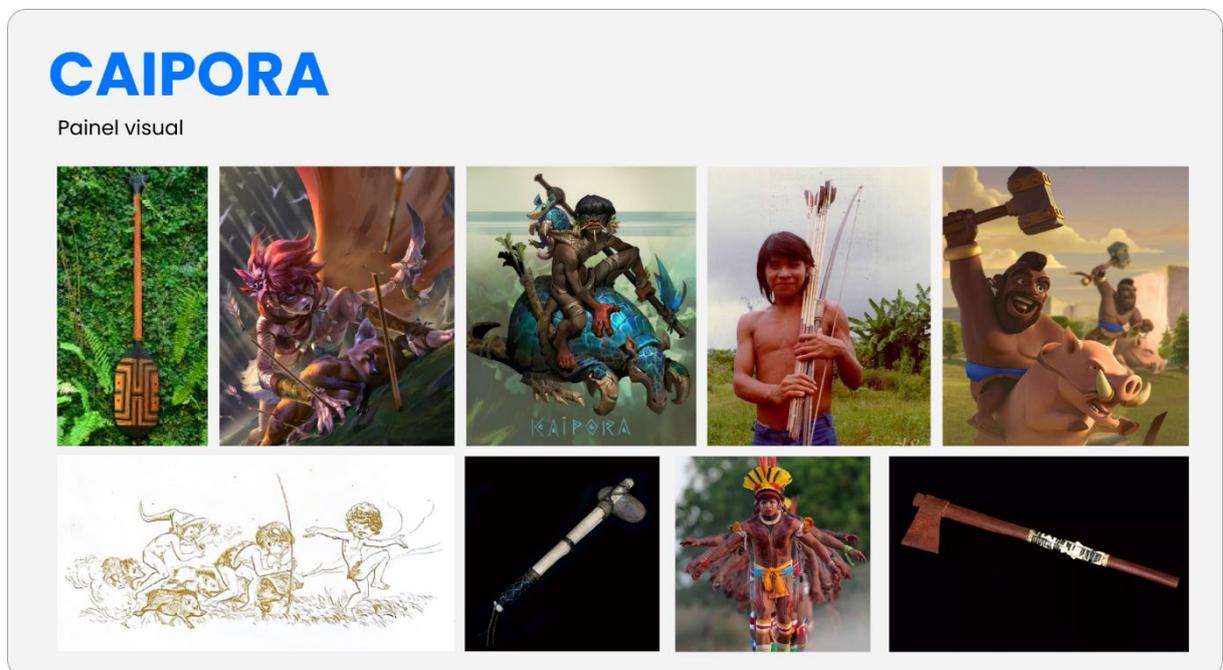


Fonte: O autor.

### 3.2.5.1.2 Painel visual: Caipora

Foi construído um painel visual, Figura 40, a partir de representações prévias do Caipora, como também referencias pertinentes para concepção do personagem.

Figura 40 - Painel visual Caipora



Fonte: Imagens retiradas do Pinterest organizadas pelo autor.

A partir do mapa mental e do painel visual, pôde-se definir algumas diretrizes para a criação da CVP do caipora. O caipora deve ser um personagem criança, de cabelo vermelho, com visual inspirado em etnias indígenas do centro-oeste como: os kayapó, kaingangue, kaiabí. Ele deve ter pinturas corporais, vestimentas, armas ou ornamentos desses povos. Ele deve ser um herói, e, portanto, corajoso e confiante.

### 3.2.5.2 O Boitatá

A imagem do boitatá é constante na maior parte dos registros. Aqui se utilizou a descrição que consta no volume 3 de “Estórias e lendas do Brasil” (1960) e do livro “Contos gauchescos e lendas do sul” (1957) . A descrição com a qual se trabalhará é: O boitatá é uma cobra gigante, brilhante, seus olhos são grandes como faróis, é uma cobra de fogo, diz estar em chamas azuladas, o corpo transparente e coberto de olhos dos animais que comeu, protege a floresta das queimadas. A lenda do Boitatá encontra-se no Anexo B e D

#### 3.2.5.2.1 Mapa mental Boitatá

A partir da descrição do boitatá foi construído um mapa mental que irá contribuir na etapa de geração de alternativas (Figura 41).

Figura 41 - Mapa mental do Boitatá

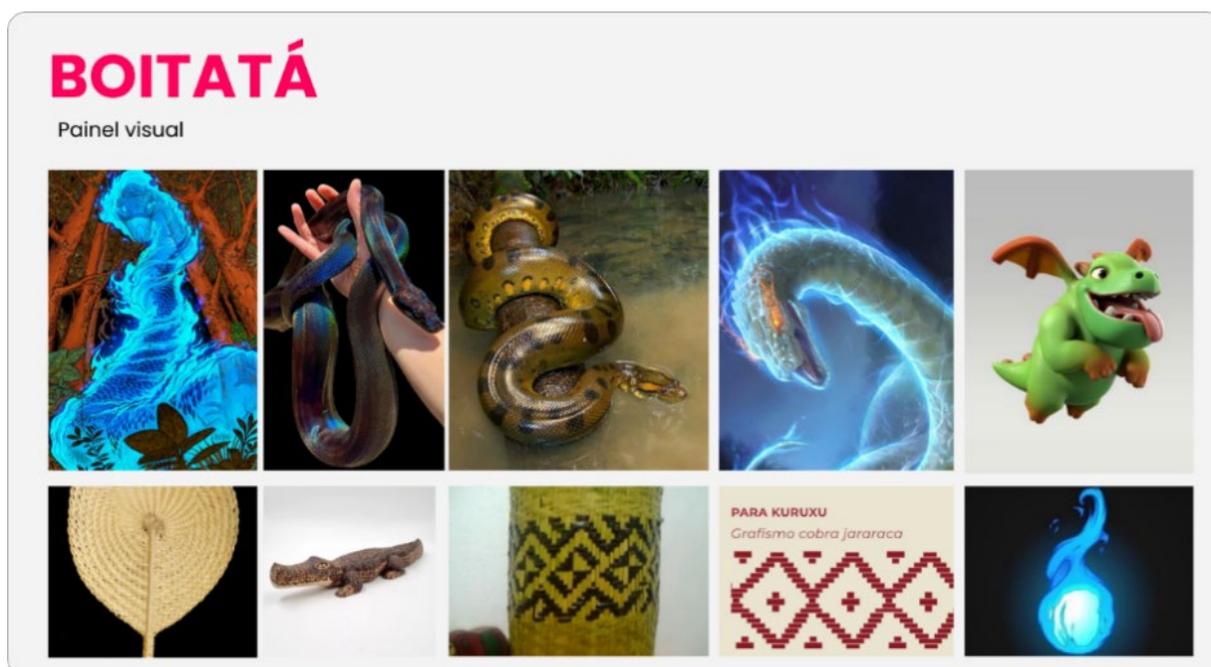


Fonte: O autor.

### 3.2.5.2.2 Painel visual: Boitatá

Para auxiliar na síntese visual dos elementos elencados no mapa mental foi elaborado um painel visual do boitatá com referências pertinentes à concepção desse personagem (Figura 42).

Figura 42 - Painel Visual do Boitatá



Fonte: imagens retiradas do Pinterest organizadas pelo autor

Tendo o mapa mental e o painel visual do personagem prontos, foi possível a construção de diretrizes para a concepção dele. O boitatá deve ser uma cobra gigante com elementos de fogo, deve ser um personagem mais amigável e espontâneo; apesar de forte e intimidador, e possuir padronagens, advindas da arte de cestaria, indígenas da região sul como os: Guaraní e Carijós.

### 3.2.5.3 A lara

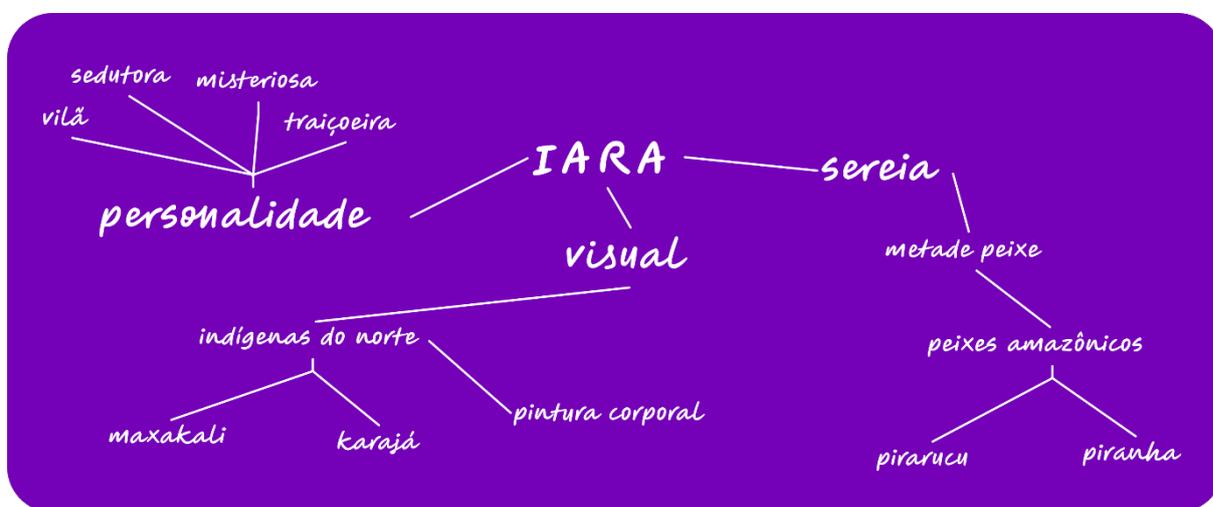
A lenda da lara ou mãe-d'água é um amalgama de lendas de sereias europeias e entidades aquáticas africanas como iemanjá e indígenas como a Ipupiara (CASCUDO, 2012). Aqui toma-se a descrição presente no volume 1, da coleção "Estórias e lendas do Brasil" (1960) que é: lara é uma moça bonita, metade peixe, de cabelos soltos, que com seu canto mágico

encanta os rapazes e os afoga no rio, encantadora e misteriosa. A lenda de Iara se encontra no Anexo C.

### 3.2.5.3.1 Mapa mental da Iara

A partir da descrição da Iara foi construído um mapa mental para a personagem a fim de explorar ideias e conceitos (Figura 43).

Figura 43 - Mapa mental Iara

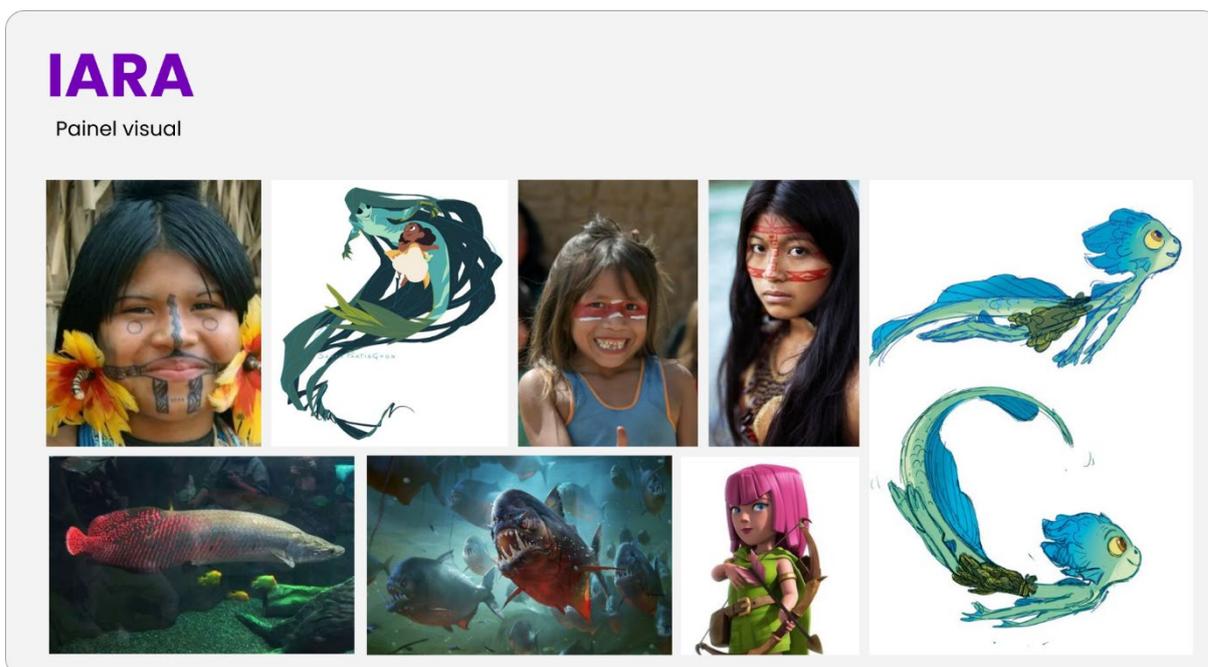


Fonte: O autor.

### 3.2.5.3.2 Painel visual: Iara

A fim de traduzir os elementos elencados no mapa mental de forma visual e coletar biblioteca visual para o autor, construiu-se um painel visual para a personagem (Figura 44).

Figura 44 - Painel visual da Iara



Fonte: imagens retiradas do Pinterest organizadas pelo autor.

Após a produção do mapa mental e do painel visual da personagem foi possível elencar algumas diretrizes para a construção da personagem. A Iara será uma vilã, sedutora, bonita e misteriosa, metade peixe, com elementos de peixes amazônicos como o Pirarucu e a Piranha, sua CVP deve ser inspirada em etnias indígenas que ocupam o norte do Brasil como os Maxakalis, karajás e krenak. Deve-se incorporar pinturas corporais, plumagens e acessórios dessas etnias.

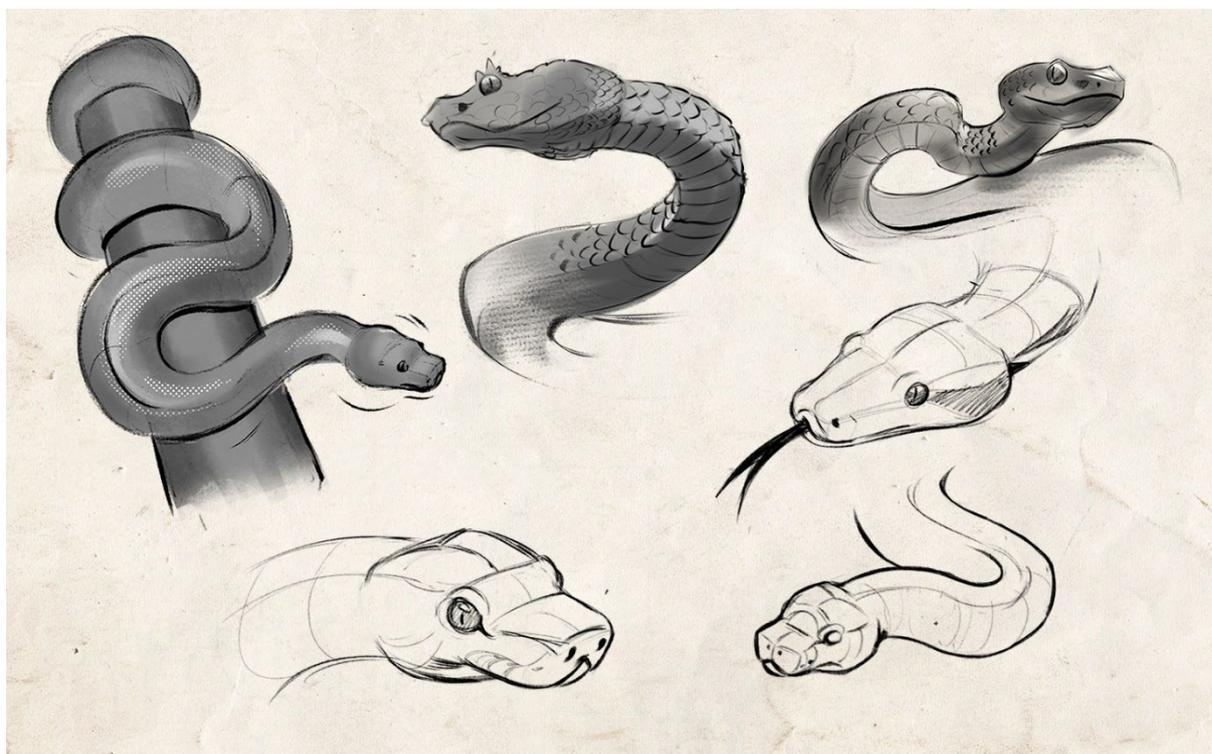
### 3.3 DESENVOLVER

Seguindo as etapas de desenvolvimento de personagens previstas na metodologia e guiadas pelas descrições dos personagens, bem como seus mapas mentais e painéis visuais; nesse capítulo é apresentado o desenvolvimento do projeto. Que corresponde ao terceiro momento do método adaptado.

### 3.3.1 Dynamic Sketching

Antes de começar o processo de *thumbnailing*<sup>7</sup> se viu necessário a produção de estudos de observação de diferentes temas relativos ao projeto, utilizando a técnica de *Dynamic Sketching*, apresentada por Peter Han (2016) no livro “*Dynamic Bible*”, que visa a produção e desenhos rápidos para descrever as formas dos objetos de maneira objetiva. Foram feitos estudos de 20 minutos de cobras e serpentes (Figura 45), principalmente focando na descrição da anatomia de espécies brasileiras como a *Eunectes murinus*, conhecida popularmente como Sucuri-verde.

Figura 45 - Desenhos de observação de cobras e serpentes



Fonte: O autor.

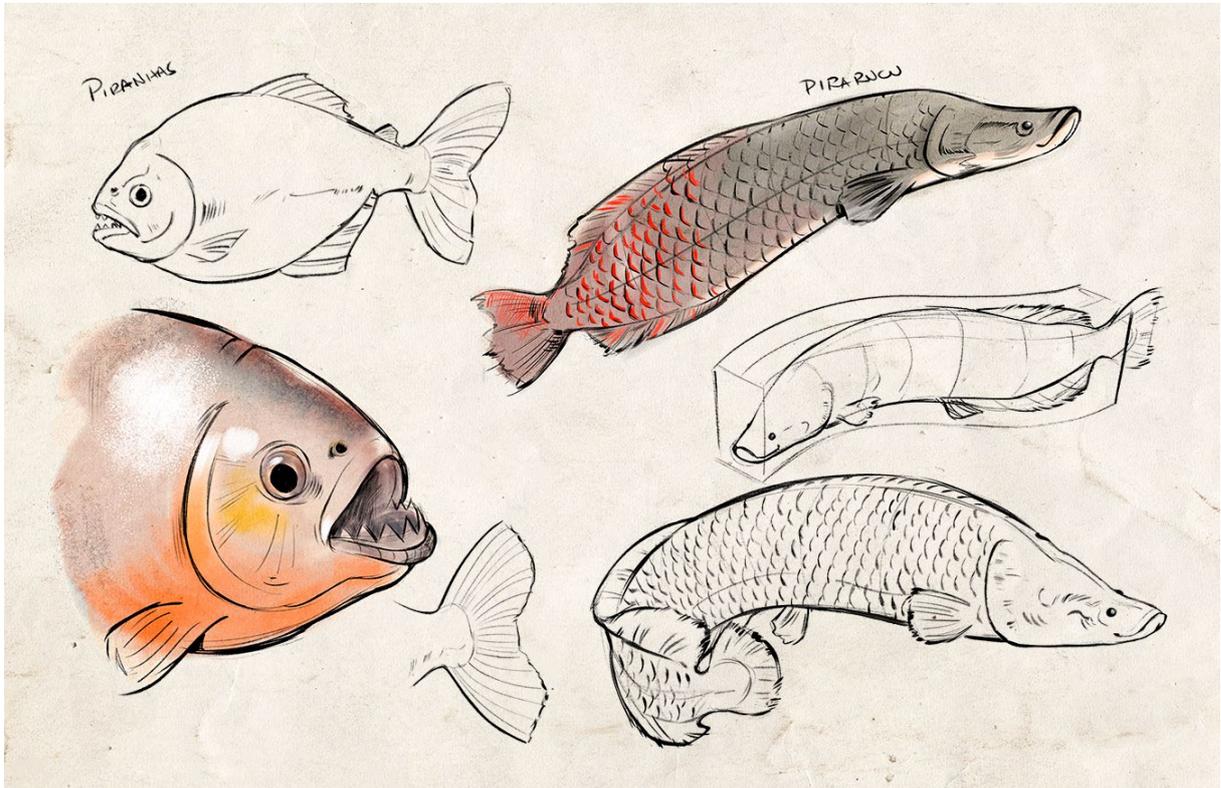
Seguindo os estudos, foram feitos desenhos de observação de peixes amazônicos como o *Arapaima gigas*, o Pirarucu, e a *Pygocentrus nattereri*, a Piranha, que auxiliaram na construção do personagem da lara. Esses estudos foram mais longos, cada um tomando cerca

---

<sup>7</sup> Esse processo é explicado na seção *Thumbnails* presente na página 47

de 25 minutos para a elaboração, quando empregado o uso de pintura. O objetivo era captar a movimentação dos peixes, a coloração, sua anatomia e disposição de escamas (Figura 46).

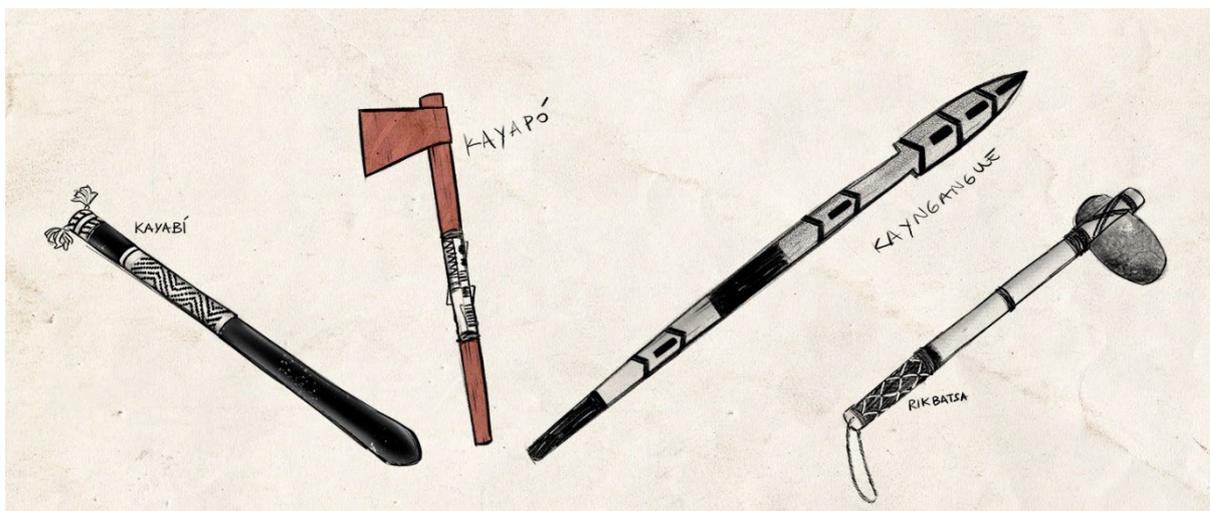
Figura 46 - Desenhos de observação de peixes amazônicos



Fonte: O autor.

Também foram feitos estudos de armas utilizadas por diferentes povos indígenas que ocupam territórios do centro-oeste brasileiro. Esses foram estudos mais rápidos, cerca de dez minutos por desenho. Aqui, o foco foi nos padrões utilizados pelos diferentes povos, como também o formato de construção de suas armas características (Figura 47).

Figura 47 - Desenhos de observação de armas indígenas



Fonte: O autor.

Ao fim desses estudos o autor conseguiu reunir biblioteca visual suficiente sobre os temas visuais abordados no projeto para o seguimento do projeto que começa pela etapa de *thumbnails*.

### 3.3.2 Thumbnails

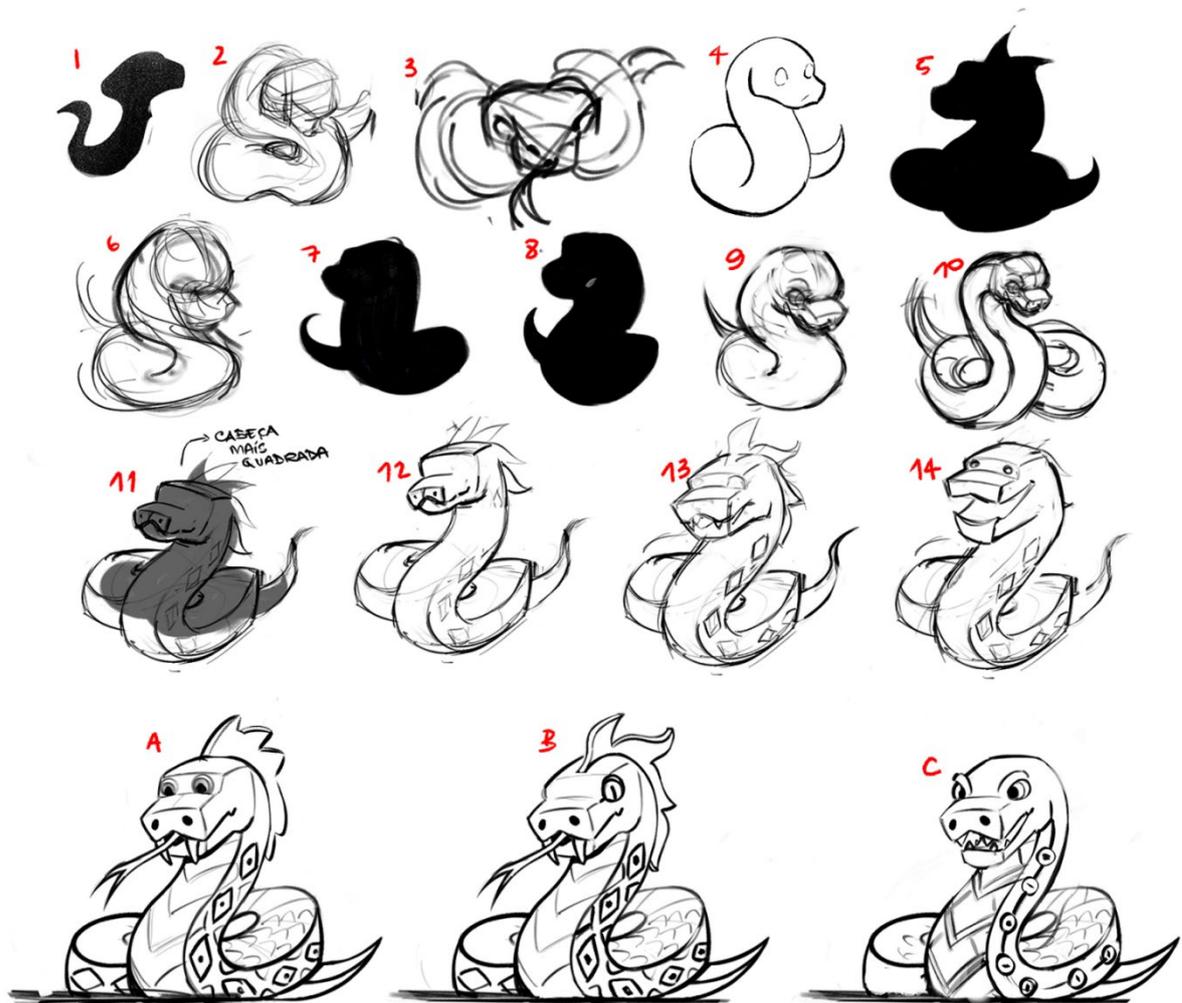
Essa etapa visou a produção de pequenos desenhos que buscaram a exploração da silhueta e composição do personagem. O emprego de linhas soltas e rabiscadas bem como o uso de manchas pode ser observado nos desenhos a seguir. Aqui optou-se por apresentar a etapa de *thumbailing* de cada personagem separadamente.

#### 3.3.2.1 Boitatá

Para se chegar em um primeiro desenho do Boitatá, foram feitos desenhos rápidos tanto em linha e manchas. A exploração teve o objetivo de encontrar soluções visuais para o corpo do personagem, que é, essencialmente, uma cobra como também o formato da cabeça. Foram testadas algumas padronagens no corpo do personagem. A Figura 48 mostra o processo de exploração inicial percorrido. As opções "A", "B", e "C" expressam uma proporção mais harmônica entre os elementos do personagem, como cabeça e corpo. Essas versões

foram utilizadas como base no processo de iteração, presente no capítulo “detalhes”, quando se testou outros elementos para a composição desse personagem.

Figura 48 - thumbnails do Boitatá



Fonte: O autor.

### 3.3.2.2 Caipora

Para o Caipora, foram feitos desenhos rápidos em linha testando, principalmente, as proporções e armas para o personagem. Procurou-se descrever suavemente a silhueta do personagem, prevendo alguns acessórios e vestimentas, principalmente, inspiradas pelos povos indígenas do centro-oeste brasileiro, como os Kayapós, Kaiabís e Kaingangue. A opção que até então se mostrou mais eficaz em traduzir os elementos elencados para o personagem foi a opção 12 da Figura 49, que foi usada posteriormente.

Figura 49 - Thumbnails feitos para o Caipora



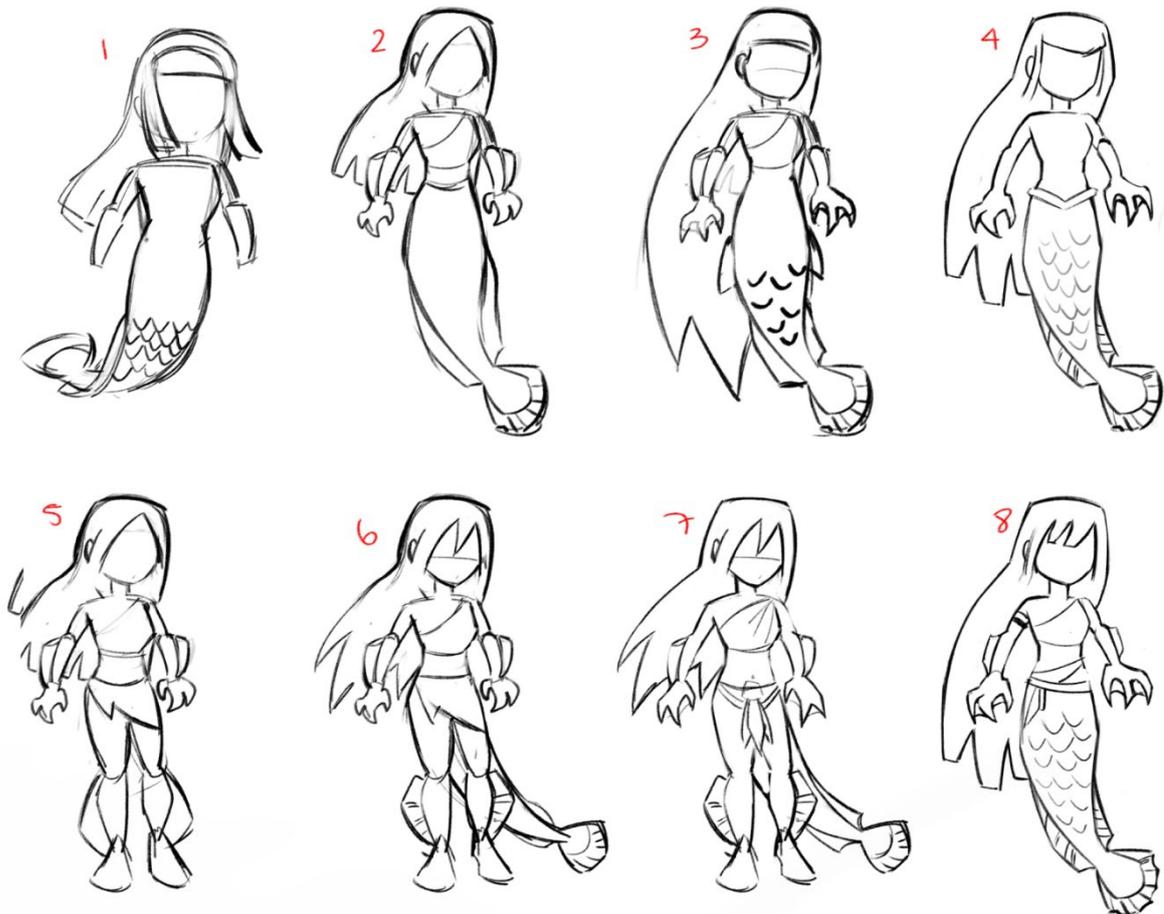
Fonte: O autor.

### 3.3.2.3 lara

Já para a lara, explorou-se a silhueta da personagem a fim de se encontrar uma composição que melhor coubesse na descrição. Testou-se diferentes tipos de silhueta de sereia e criatura aquática, hora com a cauda de peixe no lugar das pernas; hora com a cauda de peixe como extensão da coluna vertebral; mantendo as pernas da personagem. A cauda e barbatanas foram inspiradas na anatomia do peixe Pirarucu, espécie amazônica. A opção escolhida

para avançar para as próximas etapas foi a 8, cuja silhueta se mostrou condizente com as diretrizes estabelecidas para a personagem (Figura 50).

Figura 50 - Thumbnails da lara



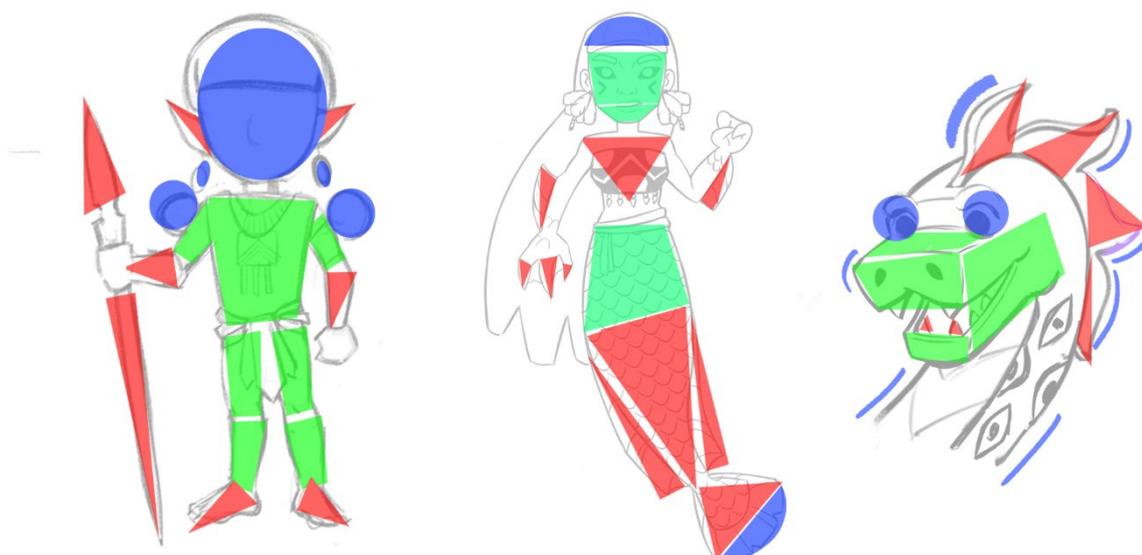
Fonte: O autor.

### 3.3.3 Formas Base

Dando continuidade ao método adaptado, as silhuetas que melhor se encaixaram na descrição do personagem foram escolhidas para serem aprimoradas. Nesta etapa, focou-se na construção da silhueta por meio das formas base, seguindo a personalidade de cada personagem. No caso do Caipora, por exemplo, como ele é um herói, buscou-se a predominância de formas retangulares, que representam força. Utilizou-se uma cabeça mais arredondada, remetendo à fofura e, também, formas triangulares nos membros, orelhas e armas, trazendo dinamicidade. Já na construção da CVP da lara, como ela é uma vilã, optou-se pela

predominância de elementos triangulares, na cauda, nas barbatanas, nos dedos e nos olhos. O Boitatá é tido como protetor das florestas e foi representado utilizando as formas bases de maneira equilibrada. Há bastante ocorrência de formas retangulares e triangulares, no entanto, complementos circulares foram usados para suavizar a silhueta, uma vez que o personagem precisa ter demonstrações de força, ferocidade e poder, mas também precisa ter uma certa doçura (Figura 51).

Figura 51 - Formas Base presentes nos desenhos iniciais dos personagens



Fonte: O autor.

### 3.3.4 Detalhes

Nessa etapa são apresentados o processo de iteração e descrição mais detalhada dos elementos visuais dos personagens, ou seja, a geração de alternativas. Aqui foi feita a escolha, por meio de pesquisa com o público-alvo, de qual alternativa produzida avançou no processo de desenvolvimento desses personagens.

### 3.3.4.1 Boitatá

Após ter se chegado em algumas soluções para o personagem, iniciou-se o processo de iteração (Figura 52), no qual se adiciona ou muda elementos do personagem usando um desenho preliminar de base. Foram testadas a aplicação de padronagens dos indígenas Guarani no corpo do personagem, remetendo à presença de olhos pelo corpo que consta na sua descrição. Os grafismos indígenas são carregados de significados, estes, presentes na cestaria guarani simbolizam força, amor, a relação da natureza com o divino e, também, contam histórias (ARTE GUARANI – MUSEU DA UFRGS, [s. d.]). Também foram testados tipos de dentes diferentes, formato da boca, tipos de chamas diferentes e suas posições no corpo do personagem. À medida que o processo evoluiu também foram incorporados uma pintura em preto e branco e o uso de linhas coloridas, para ajudar na distinção de partes do corpo e, também, estabelecer uma hierarquia visual.

Figura 52 – Iteração de detalhes do Boitatá



Fonte: O autor.

### 3.3.4.2 Caipora

Tendo a silhueta e as formas base do Caipora definidas, partiu-se para etapa de iteração dos detalhes do personagem (Figura 53). Aqui foram testadas diferentes composições de cortes de cabelo, pinturas corporais e acessórios para o personagem. A caracterização visou a exploração visual de elementos de etnias indígenas do centro-oeste brasileiro, como dos Katingang, Kayapós Xíkrín e Kaiabís, de maneira mais descritiva, ou seja, com atenção maior aos detalhes de suas artes plumárias e pinturas corporais e faciais; que são feitas com jenipapo e urucum, para o preto e vermelho respectivamente. Vidal (1978) explica um pouco sobre a importância da pintura corporal para as etnias indígenas citadas:

“...a decoração do corpo humano nessas sociedades é um veículo de comunicação, é também manifestação estética. Informa sobre relações entre grupos, entre indivíduos, com o sobrenatural, com o meio ambiente (fauna e flora); informa também sobre status, processo (as diferentes fases de um ritual de transição, por exemplo), atitudes e comportamentos etc.”(VIDAL, 1978, p. 87–88)

Figura 53 - Iteração de detalhes do Caipora

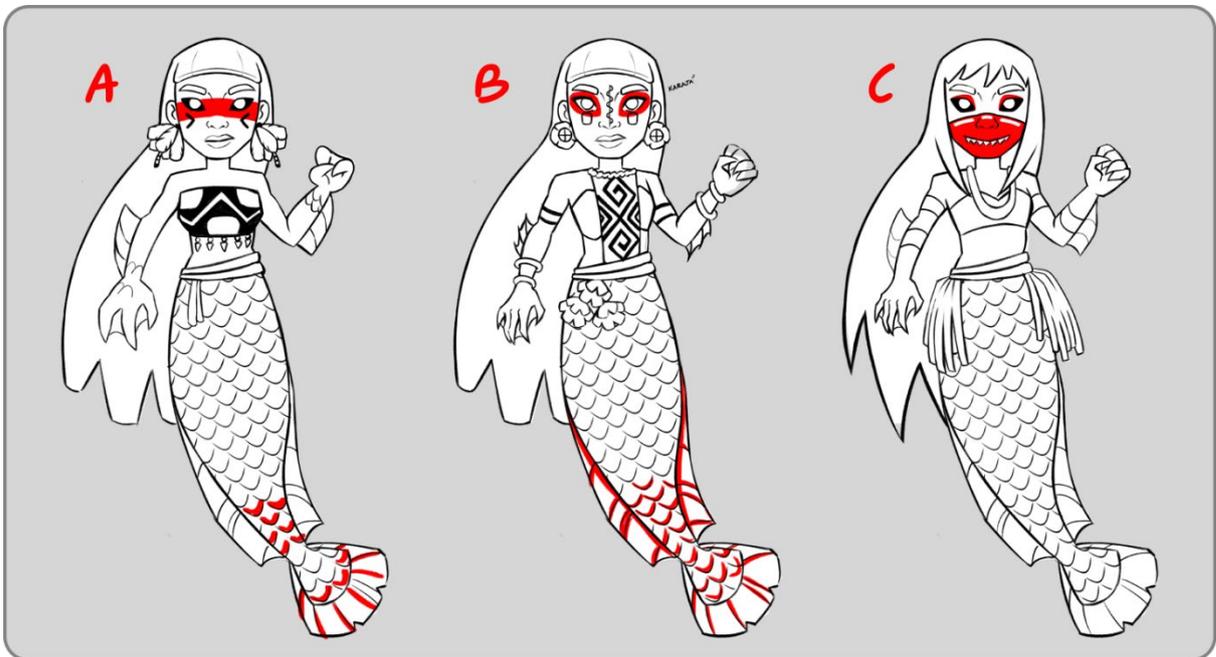


Fonte: O autor.

### 3.3.4.3 lara

O mesmo processo foi repetido para a lara, dessa vez a características visuais de etnias indígenas do norte do território brasileiro foram base de inspiração para as composições abaixo (Figura 54). Acessórios e pinturas corporais de povos indígenas como os Maxakalis, Karajás e Krenak foram testados na CVP da personagem. A pintura corporal e facial está ligada principalmente a atividades cerimoniais, embora essas etnias pintem-se, também, mas de maneira mais simples, em seu cotidiano. Os Maxakali e Karajá são conhecidos por adornar o corpo, é o que os caracteriza. As pinturas funcionam como uma forma de comunicação, cujos motivos representam a ligação com o sagrado e o com o mundo que o os rodeia (BARROS, 2007). Para a lara esse processo focou principalmente na produção de alternativas que explorassem visualmente diferentes acessórios, plumarias, vestimentas, pinturas na face, tipos de anatomia das mãos e de barbatanas como também tipos de cabelo.

Figura 54 - Iteração de detalhes da lara



Fonte: O autor.

#### 3.3.4.4 Seleção de alternativas

É comum na indústria do entretenimento que se faça consultas com o público-alvo sobre o produto que será lançado. Esse é o caso dos *Test screenings*, que são exibições teste, geralmente, de filmes ou séries com um público selecionado nas quais os realizadores tentam medir a reação do público ao produto de mídia, acarretando possíveis mudanças de roteiro, de escalação de atores e de personagens, do título, resumindo, tudo pode mudar. Produções como *Premonição*, *Eu sou a Lenda* e *Titanic*, são exemplos de como as exibições testes, levaram os realizadores a mudar completamente o final do filme (INDEE, 2017). Embora pouco comum na área de games, mas importante para o processo de design de personagens, se viu necessária uma consulta com o público-alvo do jogo. A consulta serviu como validação para escolha das alternativas que mais se encaixam nas diretrizes estabelecidas.

Para tanto, foi utilizada uma enquete, montada no aplicativo de Formulários Google, no qual se perguntou ao público-alvo quais alternativas melhores traduzem visualmente as características elencadas para cada personagem. Para montar a enquete foram utilizadas três alternativas de cada personagem, que foram selecionadas pelo autor por melhor se enquadrarem nas diretrizes. Como meio de filtrar o público entre os respondentes, o autor interpeleou cada respondente via *whatsapp* com uma pergunta inicial: “Você conhece, joga, ou já jogou o jogo *Clash Royale*?” Após resposta afirmativa, o autor mandava a enquete para o respondente. Das 40 pessoas interrogadas, 32 responderam à enquete.

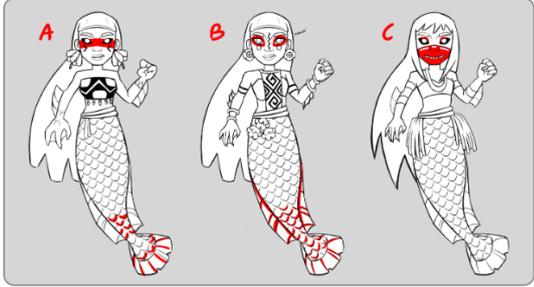
A enquete consistiu em três questões, uma para cada personagem. A qual, após breve introdução sobre o personagem se perguntava “Qual das opções abaixo melhor se encaixa nos atributos citados a seguir?” Cujas respostas deveriam ser baseadas na imagem com as três alternativas de CVP para cada personagem. Podendo o respondente, ainda, optar por marcar que nenhuma das alternativas atingiam os critérios ou escrever sobre suas impressões.

A primeira pergunta (Figura 55) da enquete foi sobre as alternativas geradas para a personagem Lara, cuja introdução dizia. Perguntou-se qual das opções A, B ou C melhor se encaixavam nos seguintes atributos: Vilã, sedutora, bonita e misteriosa. Sereia, metade peixe.

Figura 55 - Primeira pergunta da Enquete

Qual das opções abaixo melhor se encaixa nos atributos listados a seguir? \*

**Viã, sedutora, bonita e misteriosa. Sereia, metade peixe.**



Opção A

Opção B

Opção C

Outros...

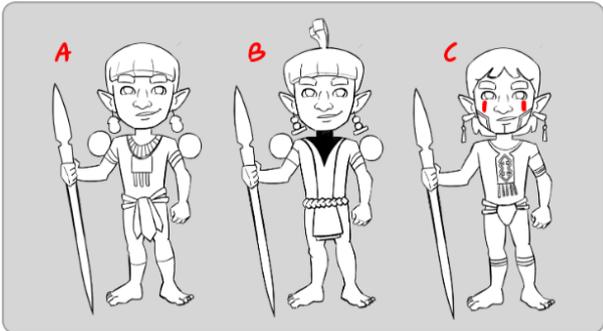
Fonte: Elaborado pelo autor.

A segunda pergunta (Figura 56) tratou de elencar as alternativas para a CVP do Caipora. E perguntou-se qual das alternativas melhor se encaixava nos seguintes atributos: Herói, corajoso, confiante. Ser mágico. É uma criança indígena com características de etnias do centro-oeste brasileiro.

Figura 56 - Segunda pergunta da Enquete

Qual das opções abaixo melhor se encaixa nos atributos listados a seguir? \*

**Herói, corajoso, confiante. Ser mágico. É uma criança indígena com características de etnias do centro-oeste brasileiro.**



Opção A

Opção B

Opção C

Outros...

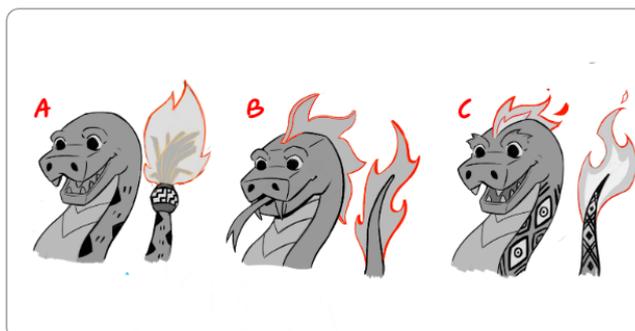
Fonte: Elaborada pelo autor.

Por fim, a terceira questão (Figura 57) foi sobre o Boitatá, na qual se perguntou qual das alternativas supria melhor os atributos seguintes: Cobra de fogo. Amigável e espontâneo, apesar de forte e intimidador.

Figura 57 - Terceira Pergunta da Enquete

Qual das opções abaixo melhor se encaixa nos atributos listados a seguir? \*

Cobra de fogo. Amigável e espontâneo, apesar de forte e intimidador.



- Opção A
- Opção B
- Opção C
- Outros...

Fonte: Elaborado pelo autor.

Algumas alternativas foram modificadas antes de serem incluídas na enquete, pois sob questionamento prévio, apresentaram dúvida entre os respondentes. Esse foi o caso da Alternativa A e C do Boitatá, cujos elementos de fogo foram pintados de vermelho e laranja para que não houvesse engano na hora de escolher a alternativa.

#### 3.3.4.4.1 Análise das Respostas da Enquete

Após a circulação da enquete obteve-se dados suficientes para escolha das alternativas de CVP para cada personagem. Os resultados e impressões do autor sobre eles são discutidos a seguir. A enquete coletou a impressão de 32 respondentes sobre os personagens, cujo resultado, em dois casos, foi de empate, cabendo ao autor a escolha final das alternativas da Iara e do Caipora.

Ao responderem a primeira pergunta, sobre qual alternativa produzida para personagem da lara era a mais adequada, como mostra a Figura 58, os respondentes votaram a mesma quantidade de vezes na opção A e B, ambas obtendo 50% dos votos e preterindo a opção C. Atribui-se a preferência pelas duas primeiras opções ao fato delas apresentarem uma pintura facial indígena de fácil reconhecimento. Embora a opção C apresente uma pintura facial advinda da tradição dos povos Maxakali, essa não é tão popular e pode não estar no repertório cultural do público-alvo do jogo.

Figura 58 - Resultados da Enquete: lara



Fonte: Elaborado pelo autor.

Na segunda questão (Figura 59), referente as alternativas do Caipora, observou-se maior distribuição dos votos dos respondentes entre as três alternativas geradas. Ainda assim, houve empate entre a opção B e C, que obtiveram 41,2% dos votos, enquanto a opção A marcou 11,8% dos votos. Aqui o que se pode perceber é que as alternativas que possuíam pinturas corporais e faciais foram as que receberam mais votos, enquanto a opção A que não possuía pinturas corporais tão evidentes acabou recebendo menos votos.

Figura 59 - Resultados da Enquete: Caipora



Fonte: Elaborado pelo autor.

Quando se trata da questão sobre as alternativas geradas para o Boitatá, observou-se massiva preferência pela opção C, que marcou 84,8% dos votos da enquete, como visto na Figura 60. Especula-se que a preferência pela opção C tenha se dado, justamente, por ser a composição que mais se encaixou aos atributos selecionados. Essa parece amigável ao mesmo tempo que intimidadora e possui elementos de fogo, é também a alternativa mais expressiva entre as que foram geradas.

Figura 60 - Resultados da Enquete: Boitatá



Fonte: Elaborado pelo autor.

Ao fim da análise das respostas da enquete, pode-se selecionar as alternativas que prosseguiram no processo de desenvolvimento da CVP desses personagens. Quando o resultado da enquete não foi conclusivo, coube ao autor tomar a decisão final. No caso da Lara, a opção A foi a selecionada, pois essa preencheu alguns critérios que, na percepção do autor, se encaixaram melhor em sua descrição. A alternativa selecionada demonstra economia de ornamentos, o que se encaixa melhor na direção de arte do jogo, embora mantenha a riqueza das padronagens e pinturas faciais indígenas. Essa também possui olhos com a esclera preta que indica um ser misterioso e vilanesco. Já para o Caipora foi adotada a alternativa B, pois essa possui um equilíbrio de elementos característicos do personagem. Vale destacar a pintura corporal em torno do pescoço e ombros que dá a impressão de ombros mais largos, remetendo a uma forma heroica mais evidente. Há também a economia de detalhes própria do jogo, devido à ausência de padronagens. O corte de cabelo também influenciou na decisão, uma vez que, ele pode ser interpretado como mais infantil e jovial, o que condiz com a estória do personagem. Para o Boitatá, a opção C, a mais votada, foi adotada para continuidade do projeto. As alternativas selecionadas estão ilustradas na Figura 61.

Figura 61 - Alternativas selecionadas



Fonte: O autor.

### 3.3.5 Valores e cores

As cores e valores possuem um papel muito importante na construção da CVP de um personagem, o contraste certo pode destacar pontos específicos, assim como a paleta de cores errada pode não deixar clara a personalidade que o personagem deve passar (JOLLY, 2018). Aqui foram feitos testes com diferentes paletas de cores para cada um dos personagens. Essas alternativas e seus resultados são mostrados a seguir.

#### 3.3.5.1 Boitatá

Para gerar a paleta de cores do Boitatá testou-se três paletas de cores diferentes dispostas na Figura 62. A primeira, opção A, focou em cores quentes e análogas, a fim de criar uma combinação que fosse convidativa, amigável e espontânea. Já a opção B foi pensada com cores mais frias, pensou-se no verde das florestas e no fogo azulado que remete ao fogo-fátuo, fenômeno natural que origina a história do Boitatá. Já a terceira opção traz o calor do fogo com um vermelho magenta, o azul e o amarelo formando um esquema tetraédrico no círculo cromático.

Figura 62 - Testes de cor: Boitatá



Fonte: O autor.

A opção de paleta de cores com a qual foi trabalhada é a opção B, uma vez que essa se encaixa melhor com a descrição do personagem e com a origem do mito. O mito, segundo Cascudo (2012), tem origem no fenômeno natural de nome “fogo-fátuo”, que por sua vez é o brilho da combustão espontânea de gases do pântano e de lagos e, por isso, tem coloração azulada.

### 3.3.5.2 Caipora

Para o Caipora foram exploradas três paletas de cores distintas (Figura 63). O cabelo foi o ponto principal e inicial na construção dessas paletas, uma vez que o personagem é descrito como tendo cabelos da cor vermelha. Essa foi uma característica da qual não se quis desviar, embora tenha sido necessário adaptar os tons de vermelho para que combinassem com suas respectivas paletas de cores. Na opção A, tem-se uma composição mais quente, puxando os tons da pele e do cabelo para o magenta com o uso do verde, complementar ao magenta, nos brincos e nos olhos como pontos focais. Os olhos verdes brilhantes trazem um ar místico e mágico ao personagem. Na B, tentou-se manter a coloração da ornamentação usada pelos povos indígenas com o uso de cores primárias, amarelo, azul e vermelho. Também, nessa opção, foram adicionadas pinturas faciais remanescentes das alternativas geradas anteriormente. Por último, a opção C traz uma paleta mais puxada para os amarelos e verdes. Pinturas corporais nas pernas e pés do personagem e olhos violeta, cor complementar do amarelo, que traz um toque místico e fantasia.

Figura 63 - Testes de cor: Caipora



Fonte: O autor.

A composição de cores apresentada na opção B foi a escolhida para prosseguir no desenvolvimento do personagem, uma vez que essa combina bem com a paleta de cores de outros personagens do Clash Royale, possui as pinturas faciais indígenas características dos povos indígenas dos quais o Caipora foi inspirado e por ter um esquema de cores primárias que é bastante usada nos adereços dos povos indígenas.

### 3.3.5.3 Iara

A paleta de cores da Iara foi a paleta cuja composição se apresentou mais desafiadora. Era desejo do autor contemplar a paleta de cores dos peixes amazônicos que inspiraram a criação da personagem, bem como respeitar o padrão cromático das ornamentações indígenas que a personagem carrega. Para tanto, foram produzidas quatro composições cromáticas diferentes, presentes na Figura 64. A cauda foi ponto de partida para construção das diferentes opções. A primeira opção traz uma paleta de relação tetraédrica no círculo cromático com o verde musgo em destaque, pele com um tom puxado ao magenta, um azul profundo como ponto de destaque no busto da personagem e traz uma pintura facial com um vermelho mais quente puxado para o amarelo. Já a opção B apresenta um padrão cromático de relação em tríade no círculo cromático. As cores azuis, tanto na cauda como no busto da personagem,

contrastam com a pele de tom puxado ao amarelo, além dos pontos em vermelho e bordô. Na opção C tem-se uma composição de complementares com a predominância de amarelos e amarelos queimados que contrastam com a cauda em azul petróleo. Também apresenta a pintura facial em vermelho puxado ao magenta que contrasta com o verde da faixa e ornamentos da roupa. Para a opção D, manteve-se a paleta da opção C, porém foi introduzida uma pintura amarela e alaranjada na cauda da personagem. Essa pintura remete à coloração que o peixe Pirarucu possui no abdômen. Apesar da opção D parecer mais interessante e remeter mais diretamente ao peixe cuja cauda é inspiração para o desenho da personagem, a opção escolhida para seguir no projeto foi a opção C, por ser menos complexa, se encaixando melhor nos requisitos do projeto.

Figura 64 - Testes de cor: lara



Fonte: O autor.

### 3.4 ENTREGAR

Aqui se inicia o último momento previsto no método adaptado, no qual se produziu as expressões e poses dos personagens, seus *turnarounds* ou gabaritos para modelagem 3D, ilustrações de cada personagem a fim de simular sua aparência no jogo e testes para ver como os personagens se encaixam dentro na dinâmica do jogo. Também se produziu um logo para a possível expansão da qual os personagens desenvolvidos neste trabalho fariam parte no jogo Clash Royale, que é usado nas pranchas de apresentação do trabalho.

#### 3.4.1 Logo da expansão “Clash Royale: Folclore Brasileiro”

Sentiu-se a necessidade, nesta etapa de entrega do projeto, da criação de uma marca ligada ao logo oficial do Clash Royale para indicar a inclusão dos personagens desenvolvidos. É comum em jogos digitais, principalmente em jogos mobile, que a desenvolvedora lance expansões para o jogo, a fim de manter altos o engajamento e o interesse no jogo. Essas expansões, geralmente, trazem novos personagens, itens cosméticos, novos campos de batalha, novos itens e até mesmo novas mecânicas para o jogo (SILVA, 2021). No caso do Clash Royale, essas expansões são chamadas de temporadas, cujas adições à experiência do jogo podem variar. Algumas temporadas introduzem novos personagens, outras apenas itens cosméticos. Para esse projeto, foi pensada uma temporada sobre o folclore brasileiro, que introduza três novos personagens ao jogo. Como cada início de temporada possui uma identidade visual diferente, pensou-se então em um dispositivo que comunique essa nova temporada. A seguir, discorre-se sobre a produção desse novo logo.

Como o foco deste trabalho não é a produção de uma marca ou identidade visual, aqui será apresentado apenas o passo a passo e as intenções por trás da criação deste selo. Na Figura 65 encontra-se, à esquerda, o logo oficial do Clash Royale. À direita, tem-se o rascunho da versão para a nova temporada sobre o folclore brasileiro do jogo. Para a concepção dessa identidade pensou-se na implementação de um selo, junto ao logo oficial, que remeta à estética da cerâmica indígena que está intimamente ligada ao folclore do Brasil e, também, ao guaraná que também tem relevância no folclore e é ícone do Brasil, segundo a lenda, a planta advém do plantio dos olhos de um indígena que havia morrido ao sair para buscar frutas (BRUMATTI, 2018).

Figura 65 - Processo de criação do logo da nova temporada



Fonte: O autor.

O selo então foi renderizado em pintura digital pelo autor de forma a mimetizar a textura e os sulcos da cerâmica, e as frutas do guaraná pintadas de modo a parecerem olhos vivos, a fim de evocar sensação de estranheza e misticidade. O resultado final é apresentado na Figura 66.

Figura 66 - Selo da temporada Folclore Brasileiro



Fonte: O autor.

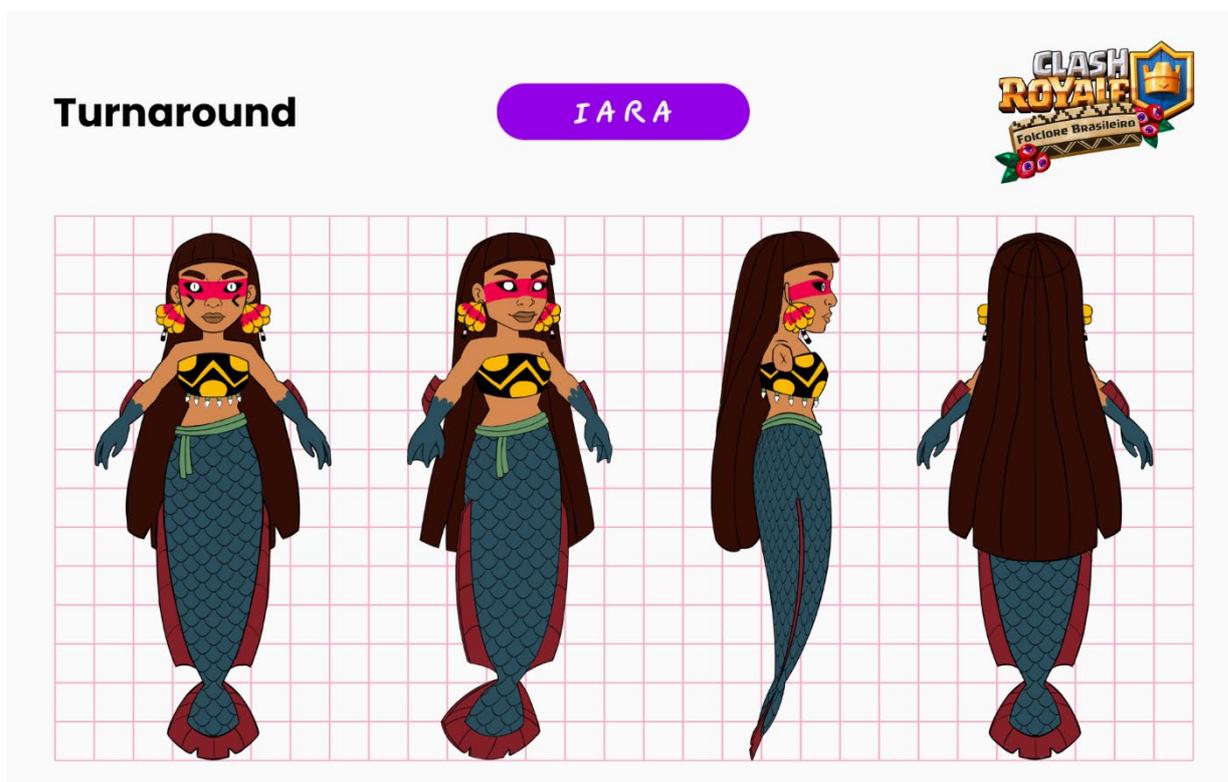
### 3.4.2 Expressões e Pose

Tendo selecionado as alternativas de CVP, se desenvolveu estudos de expressões e poses para cada um dos personagens. Segundo Jolly (2018), essa é a etapa na qual o personagem ganha vida e se torna “acreditável”, tendo credibilidade. Bem como se produziu as pranchas de *turnarounds* de cada personagem. Os *turnarounds* dão a visão geral de como o personagem se parecerá de diferentes ângulos, é como um gabarito, tanto para animadores e para modeladores que darão continuidade ao projeto para cujo os personagens são desenvolvidos (MURPHY, 2020). A seguir, são apresentadas as pranchas técnicas citadas: os *Turnarounds* e *Expression Sheets* de cada personagem.

#### 3.4.2.1 Iara

Primeiramente, se produziu o giro da personagem, ou *turnaround*, uma prancha que contém as vistas da personagem que nesse caso é feito para que os artistas 3D possam usar de guia para construção do modelo dos personagens. É, portanto, a parte mais técnica e mais laboriosa do processo de concepção de um personagem. A Figura 67 mostra a prancha de *turnaround* da Iara.

Figura 67 - Turnaround: Iara



Fonte: O autor.

Com o giro da personagem pronto, partiu-se para a produção das expressões e poses da Iara que foram desenhadas para transmitir os aspectos já evidenciados da personagem. O olhar sedutor e encantador, dentes afiados e sorriso largo, são algumas características usadas para a criação desse gabarito de expressões (Figura 68). Também retratou-se o canto da Iara e seu poder atrativo. Como escolheu-se representar essa personagem como vilã, procurou-se trazer uma certa malícia através da expressão no olhar, sobrancelhas arqueadas e sorriso maléfico. Percebeu-se que, para transmitir melhor a direção do olhar da personagem, foi preciso incluir pupilas nos olhos, uma vez que eram completamente brancos. Miranda (2010) explica que pupilas em filete ou verticais, como as dos gatos e cobras, tem melhor foco e campo de visão, facilitam a caçada e parecem ainda mais intimidadores, por isso, o tipo de pupila escolhida para a personagem possui esse formato.

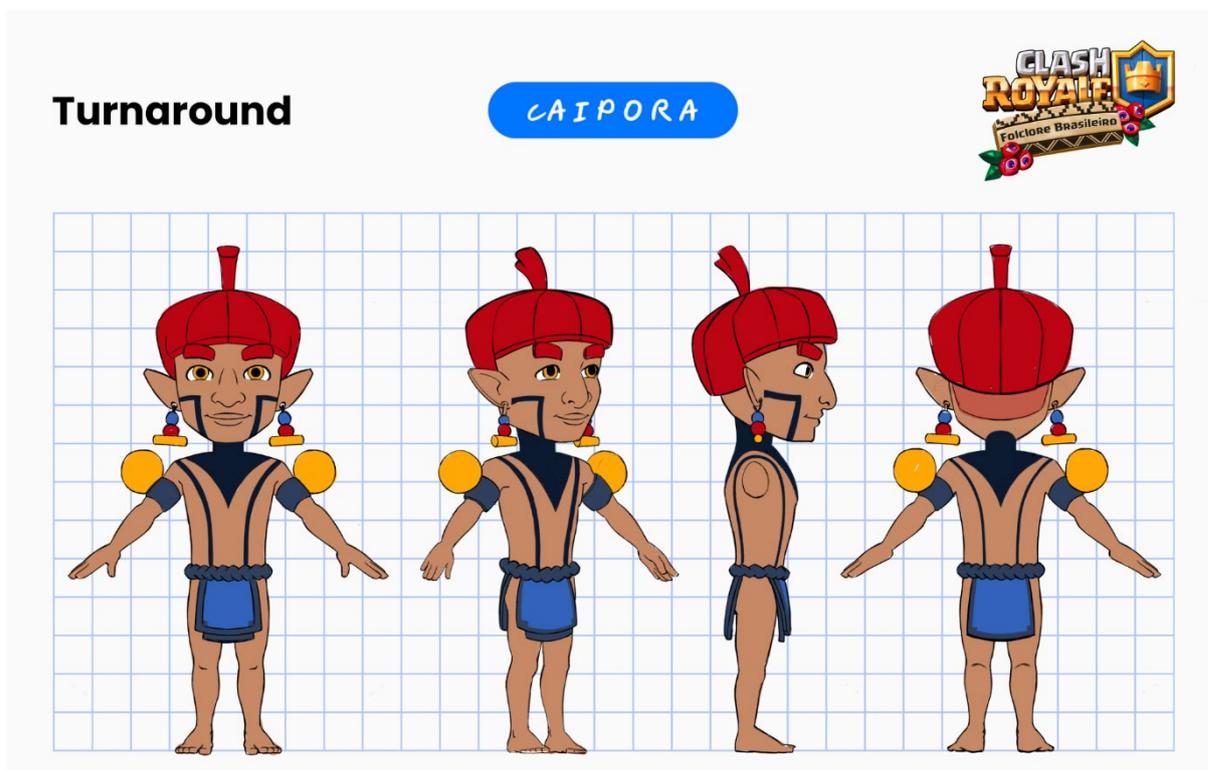
Figura 68 - *Expression sheet* da Lara

Fonte: O autor.

#### 3.4.2.2 Caipora

O Caipora, de modo semelhante, teve seu *turnaround* desenhado antes das expressões e poses. O personagem foi desenhado de frente, em  $\frac{3}{4}$ , de lado e de costas, consideradas as principais posturas que dão uma visão geral de como o personagem funciona em diferentes ângulos. Esse esforço de imaginar o personagem rotacionando auxiliou na concepção posterior da *Expression Sheet*, principalmente, no que tange à elaboração das poses do Caipora, uma vez que se adquiriu maior domínio sobre o desenho do personagem ao fazê-lo. A Figura 69 mostra o *turnaround* do Caipora.

Figura 69 - Turnaround: Caipora



Fonte: O autor.

O Caipora teve suas poses e expressões desenhadas para transmitir as características de sua personalidade. Alegre, selvagem, engenhoso e protetor dos animais, foram alguns aspectos levados em conta para a criação destas pranchas (Figura 70).

Figura 70 - Expression Sheet: Caipora

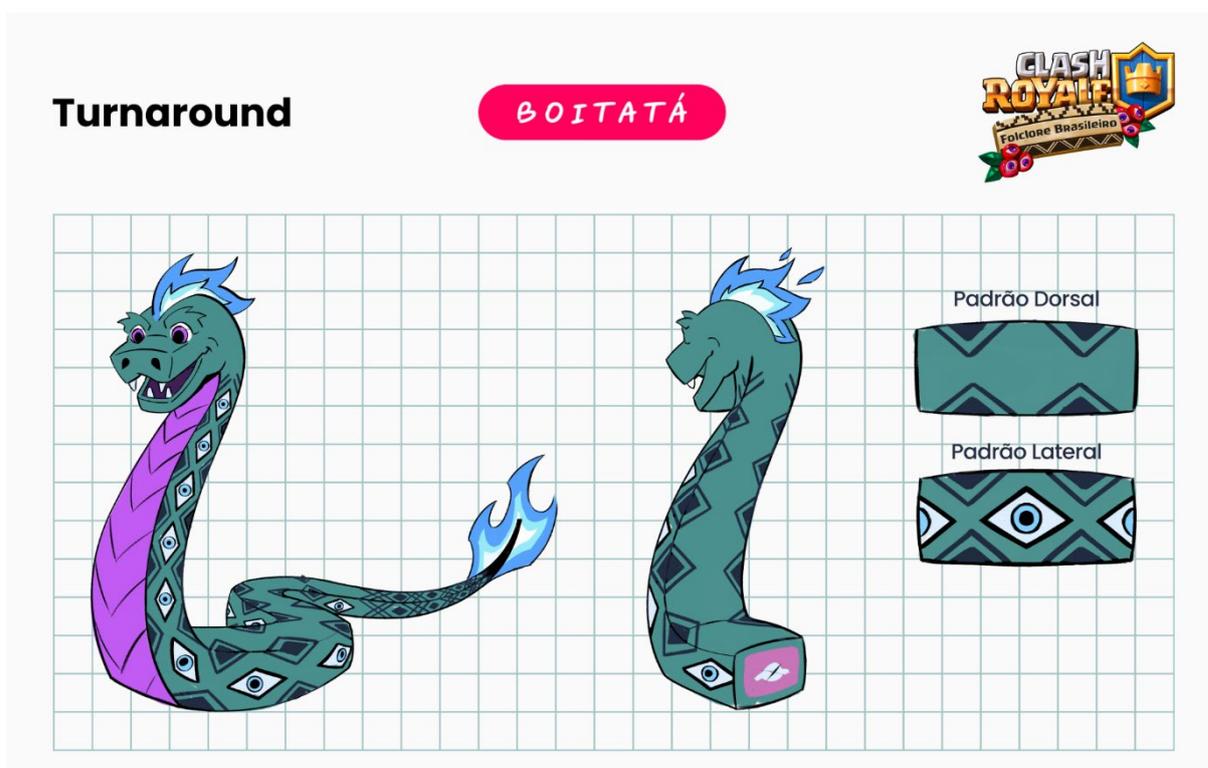


Fonte: O autor.

### 3.4.2.3 Boitatá

Já o *turnaround* do Boitatá (Figura 71) foi composto apenas por duas vistas e mais closes de detalhes. Como o Boitatá é uma serpente de corpo tubular, desenhou-se apenas as vistas de três quartos frontal e de costas, descrevendo a forma do personagem de maneira completa. Também se incluiu dois closes de detalhes, a fim de descrever especificamente as padronagens do corpo do Boitatá.

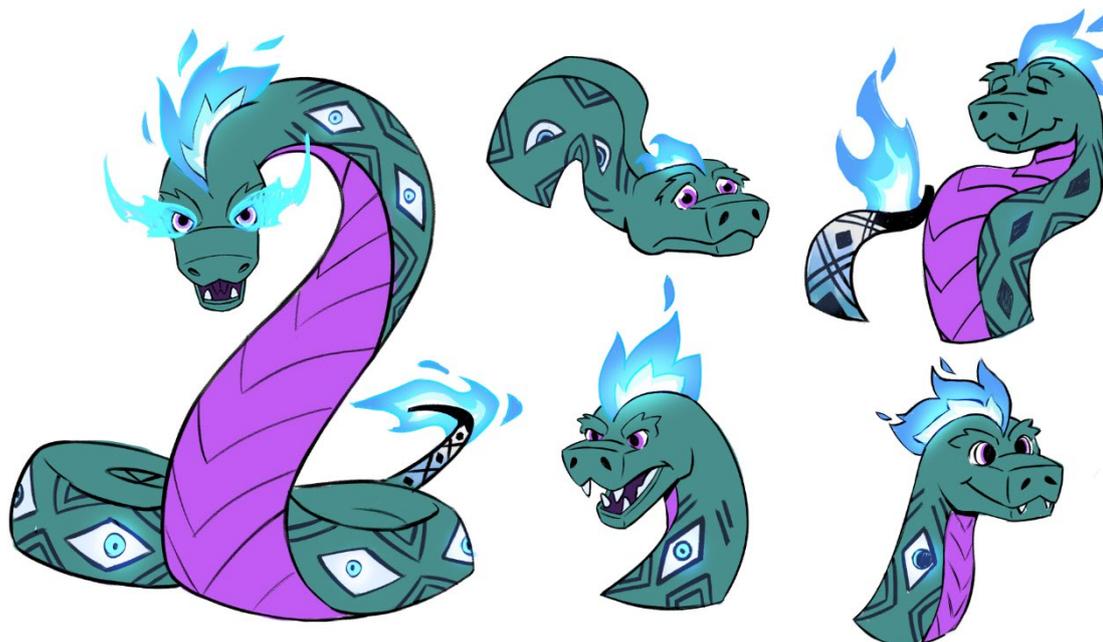
Figura 71 - Turnaround: Boitatá



Fonte: O autor.

As poses e expressões do Boitatá (Figura 72) foram concebidas a fim de transmitir sua imponência e ferocidade, mas também sua doçura e orgulho. Tentou-se passar a ideia de que os olhos, que o personagem possui dispostos ao lado do corpo, reagem às suas emoções e seguem a direção do olhar principal, assumindo formatos diferentes e posições diversas.

Figura 72 - Expression Sheet: Boitató



Fonte: O autor.

Após produzir as peças técnicas partiu-se para a última etapa “projeto final” no qual se produziu as ilustrações finais para cada personagem, cujo processo de concepção e produção é exposto no seguinte capítulo.

### 3.4.3 Projeto final

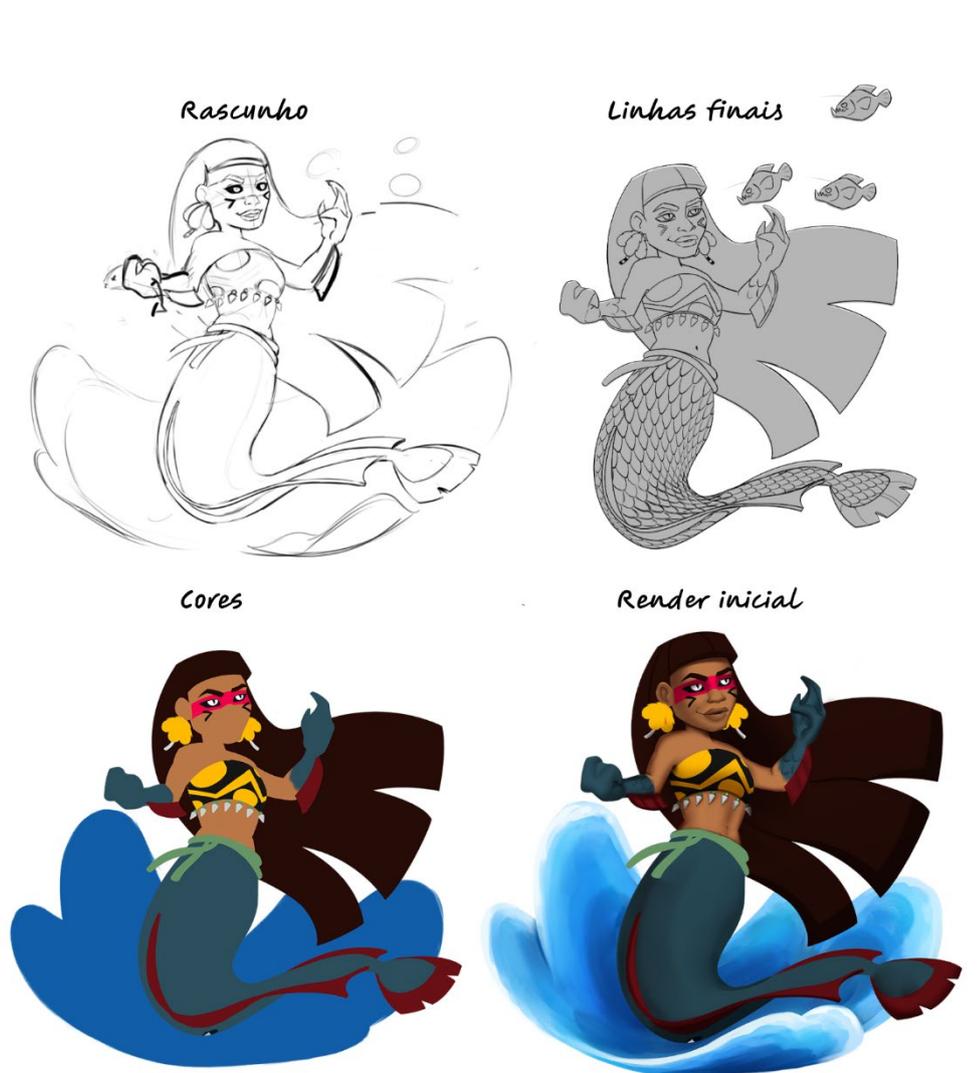
Nesse capítulo são apresentadas as ilustrações finais dos personagens, bem como o processo percorrido para chegar nelas. Também são apresentados os testes que foram feitos ao se incluir os novos personagens na interface do jogo.

Jolly (2018) comenta que essa apresentação final deve sintetizar todos os passos e pesquisa que o artista empregou para a construção do personagem e provocar o interesse do espectador por ele. As ilustrações produzidas nesta etapa, de modo geral, têm o objetivo de apresentar os personagens, demonstrando suas habilidades e respeitando a personalidade de cada um.

### 3.4.3.1 lara

Para a ilustração final da lara procurou-se mostrar seu lado mais poderoso, intimidador e sedutor. Se teve a ideia de que a personagem estivesse na água usando seus encantos para atrair alguns peixes. Com isso, foi feito primeiramente um rascunho da cena. Após, se refinou o rascunho produzindo uma linha mais limpa que descreve melhor formas e texturas. Depois da linha pronta, se fez a blocagem das cores da personagem, preparando o desenho para a renderização final com pintura. Todo o processo é apresentado na Figura 73.

Figura 73 - Processo de produção da ilustração final da lara



Fonte: O autor.

A pintura da personagem (Figura 74) foi feita de modo a descrever os volumes e texturas de seu corpo de maneira a simular uma modelagem 3D, como é no jogo. Foram adicionados efeitos de luz de rebatimento e de corte para que se destaque do fundo.

Figura 74 - Ilustração final: Iara



Fonte: O autor.

#### 3.4.3.2 Caipora

A ideia que guiou a produção da ilustração do Caipora foi de que ele estaria em posição de ataque, prestes a se movimentar para dar o golpe, esperando o adversário dar o primeiro passo. Com um olhar desafiador e sorriso irônico o personagem demonstra estar armado e pronto para atacar. Essa ilustração seguiu também o mesmo processo da anterior, no qual se fez um rascunho inicial, se refinou as linhas e texturas, se deu a blocagem de cores e por último se iniciou a pintura (Figura 75).

Figura 75 - Processo de produção da ilustração final do Caipora



Fonte: O autor.

Por fim, foram aplicados efeitos de luz de rebatimento e de recorte para que o personagem se destaque do fundo, como também foi adicionada uma chama verde ao personagem indicando seu poder ancestral (Figura 76).

Figura 76 - Ilustração final: Caipora

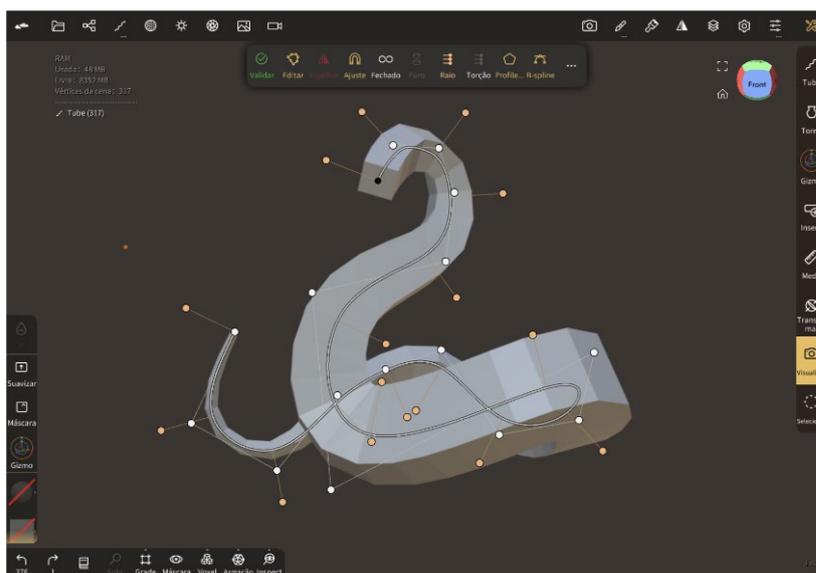


Fonte: O autor.

#### 3.4.3.3 Boitatá

A ideia que guiou a criação da ilustração final para o Boitatá foi a de que o personagem precisaria estar mostrando ao máximo os olhos e a padronagem do seu corpo, como também parecer estar prestes a dar um bote. Um olhar ameaçador, de boca aberta mostrando os dentes, foram algumas características que foram incorporadas ao desenhar o personagem. Diferente das outras ilustrações, a do Boitatá teve uma ferramenta a mais acrescentada ao seu processo. Se viu a necessidade da geração de um modelo 3D da pose da cobra, uma vez que o personagem tem um perfil quadrado e não circular, dificultando a imaginação das faces do tubo. O modelo (Figura 77) foi feito no aplicativo *Nomad Sculpt*, software de modelagem 3D para dispositivos móveis e usado depois como guia para o desenho da pose final do personagem.

Figura 77 - Modelo 3D do corpo do Boitatá



Fonte: O autor.

O modelo 3D gerado foi usado como base para o desenvolvimento da ilustração, cujo processo, demonstrado nas Figura 78 e 79, seguiu a partir de agora a mesma progressão de etapas que as ilustrações geradas anteriormente. Do modelo se pôde fazer as linhas finais, a blocagem de cor e a pintura inicial do personagem.

Figura 78 - Processo de produção da ilustração final do Boitatá: rascunho e linhas finais



Fonte: O autor.

Figura 79 - Processo de produção da ilustração final do Boitatá: Cores e Render inicial



Fonte: O autor.

Por último foram adicionadas, na ilustração final (Figura 80), as chamas da cauda e da cabeça, que são importantes partes da caracterização do personagem, bem como os efeitos de luz de rebatimento e de recorte dando maior volumetria ao personagem. Deu-se uma atenção maior aos detalhes e brilho dos olhos distribuídos pelo corpo do personagem de maneira a trazer tridimensionalidade, mas não deixando de parecer pinturas no corpo da serpente.

Figura 80 - Ilustração final: Boitatá



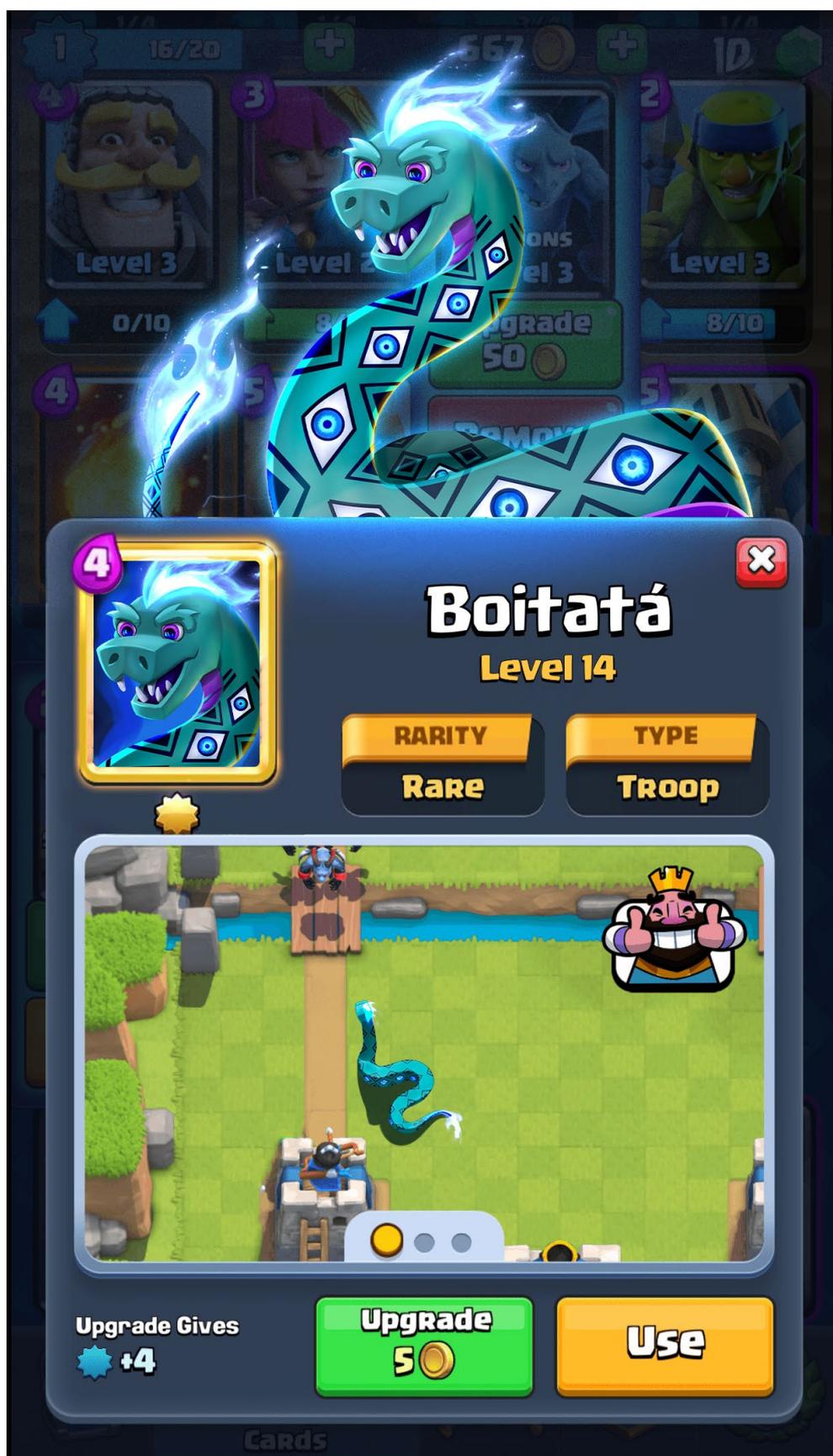
Fonte: O autor.

Em média, ilustrações finalizadas e detalhadas, como essas, levam cinquenta horas para serem produzidas. Aqui, por dispor-se de pouco espaço de tempo, foram empregadas cerca de quinze a vinte horas por ilustração, desde o planejamento à pintura final.

#### 3.4.3.4 Personagens “In game”

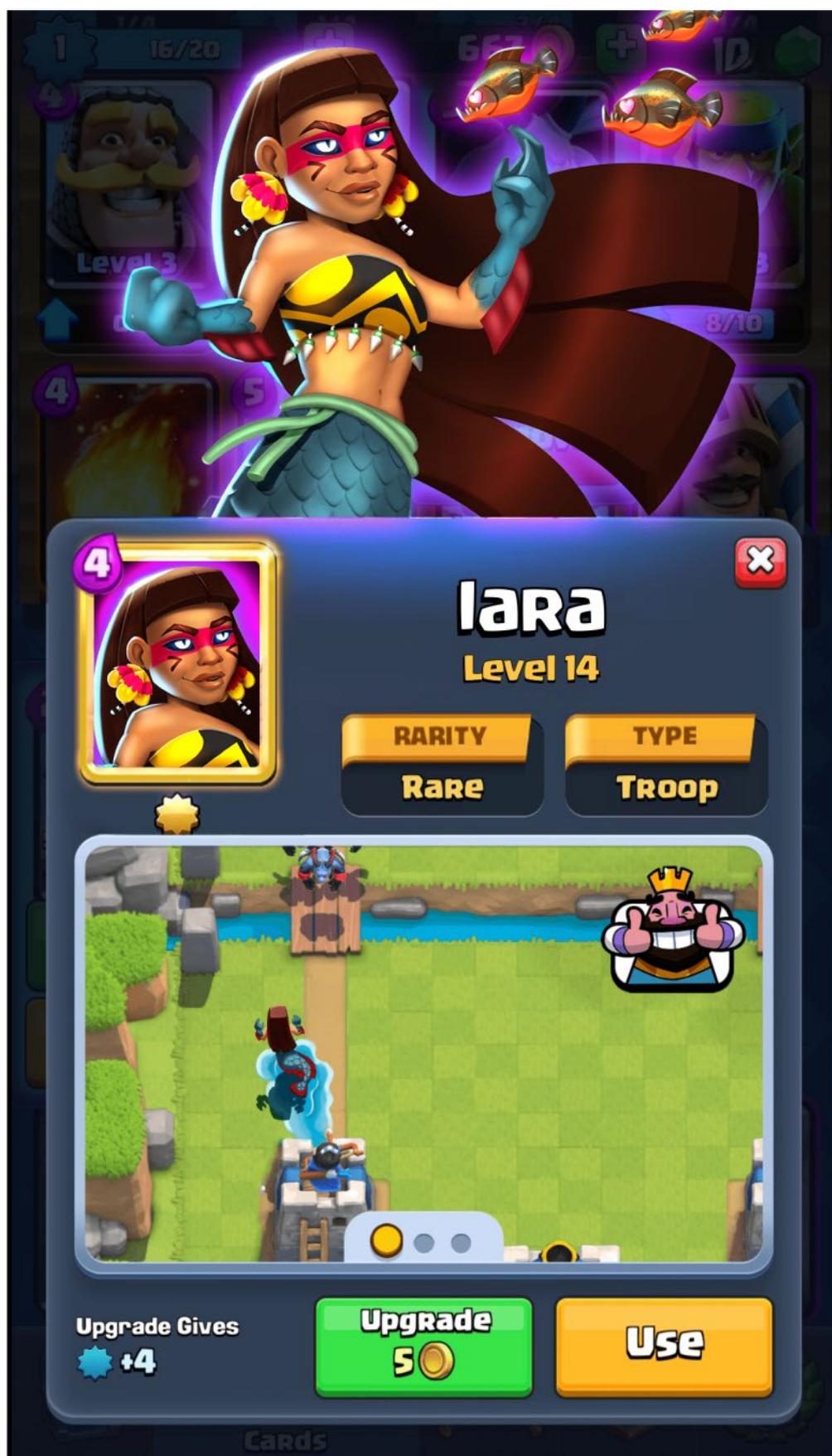
Tendo as ilustrações dos personagens prontas, pôde-se inseri-las nas interfaces do jogo (Figuras 81, 82 e 83).

Figura 81 - Boitatá in game



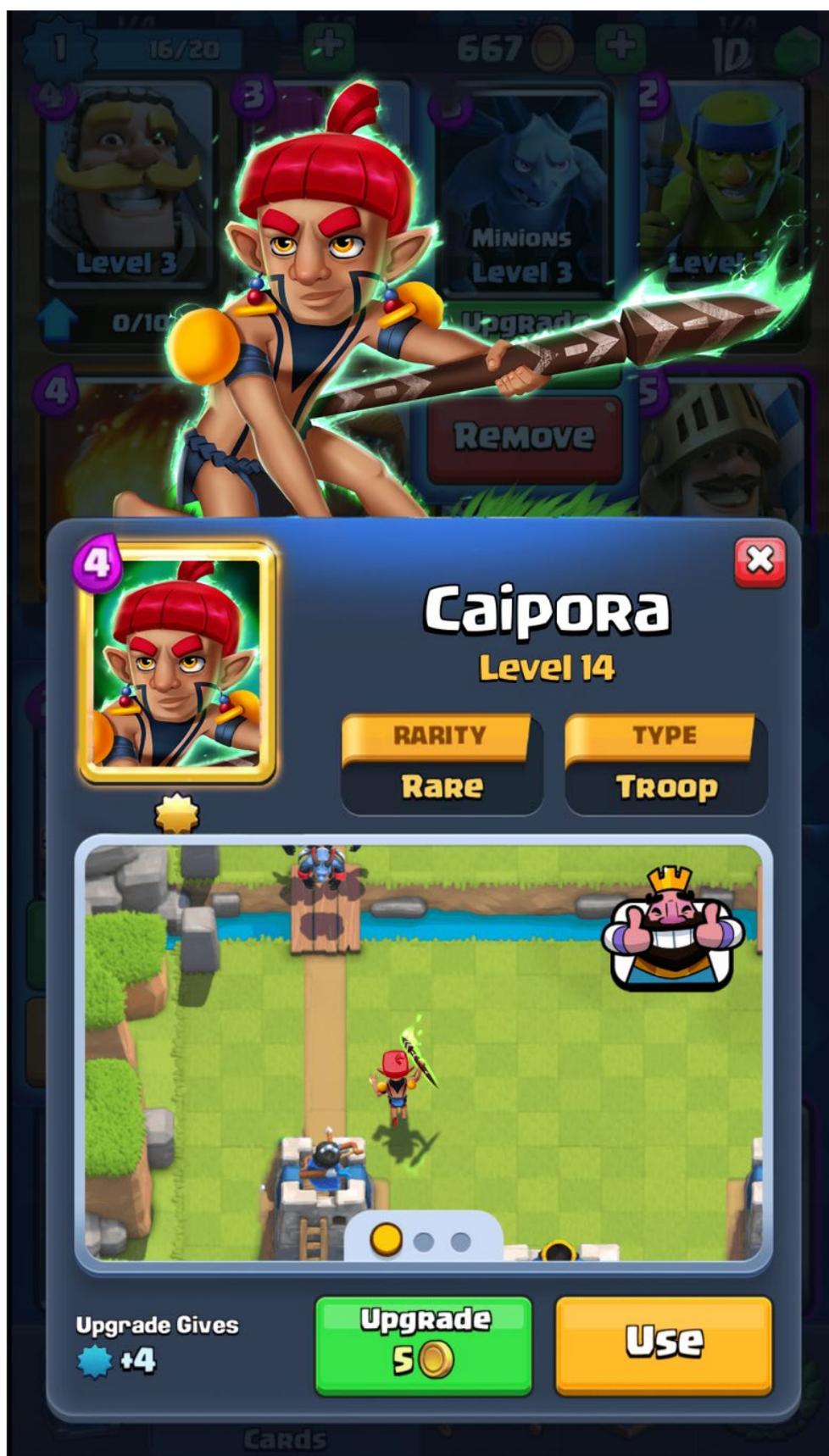
Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 82 - lara In game



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 83- Caipora in game



Fonte: Elaborada pelo autor.

Essa inserção ajuda a mostrar como o personagem se comporta *in game*, ou seja, dentro do jogo. Para tanto, utilizou-se a tela de seleção de personagens, onde é possível ter informações sobre o personagem, qual seu nível, sua raridade, seu tipo, e uma curta animação sobre o personagem quando ativado.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do problema de projeto “Como colaborar na difusão do folclore brasileiro por meio de jogos digitais, tendo o *concept art* de personagens como foco principal?”, esse trabalho procurou se aprofundar nessas temáticas. Entender o folclore brasileiro, suas origens, conceitos, histórias e personagens, aprofundar-se no estudo de *concept art* e de design de personagens, buscando suas técnicas e disciplinas e compreender o funcionamento de jogos mobile formam o prisma que direcionou a pesquisa desse projeto.

Ao fim do projeto, o objetivo geral foi contemplado com a criação da caracterização visual da Iara, do Boitatá e do Caipora. Assim como os objetivos específicos, que foram contemplados ao decorrer da pesquisa, fundamentação teórica e construção do método adaptado.

A construção de um método adaptado que contemplasse o escopo do trabalho bem como estruturasse uma metodologia de possível execução se apresentou, por vezes, desafiadora. Isso porque, há pouco material disponível sobre design de entretenimento, no qual as disciplinas de *concept art* e design de personagens estão inseridos. Sobretudo, pode-se notar uma escassez de bibliografia e de trabalhos acadêmicos sobre esse tema. No entanto, ao longo do trabalho foi possível construir o método e executá-lo com êxito até o fim.

A pesquisa por registros dos contos e histórias do folclore brasileiro foi extremamente enriquecedora para a construção desse trabalho. O resgate de registros dessas histórias, levou à descoberta de livros e edições históricas, que se mostraram verdadeiros tesouros da cultura do Brasil. O que se espera aqui, é que esse projeto provoque no público-alvo a inspiração pela busca e valorização do folclore nacional, uma vez que o folclore brasileiro toca em diversos assuntos que são relevantes aos dias de hoje. Principalmente, no que tange à preservação da natureza e ao cuidado com os povos indígenas.

Cabe ressaltar que, geralmente, o processo de criação de produtos da área do entretenimento tem pouca interferência do usuário no seu decorrer, geralmente, sendo mantido em sigilo. Todavia, como trabalho futuro recomenda-se a validação com os usuários, para medir a aceitação do público aos novos personagens aqui desenvolvidos.

## REFERÊNCIAS

ALENCAR, R. Curso de Character Design. *Em*: ESCOLA DE ARTES DIGITAIS. 2018. Disponível em: <https://escolarevolution.com.br/curso/curso-online-character-design/>. Acesso em: 16 mar. 2023.

AMIDI, A. **The Art of Pixar: The Complete Colorscripts and Select Art from 25 Years of Animation**. San Francisco: Chronicle Books, 2011.

ARAÚJO, A. **Brasil, Histórias, Costumes e Lendas**. São Paulo, Brasil: Três, 1987. *E-book*. Disponível em: <https://www.skoob.com.br/livro/pdf/brasil-historias-costumes-e-lendas-10/livro:226512/edicao:253359>. Acesso em: 15 mar. 2023.

ARTE GUARANI – MUSEU DA UFRGS. *Em*: [s. d.]. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/museu/arte-guarani/>. Acesso em: 15 jun. 2023.

BALDUS, H. **Antologia Ilustrada do Folclore Brasileiro: Estórias e Lendas dos Índios**. Brasil: Livraria Literart Editora, 1960. (, v. 1).

BAR, M.; NETA, M. “Humans prefer curved visual objects”. **Psychological science**, [s. l.], v. 17, p. 645–648, 2006.

BARROS, M. P. A. A. V. W. . A CONSTRUÇÃO DE UMA LINGUAGEM INDUMENTÁRIA ORNAMENTAL, RITUAL E MÁGICA: A PINTURA CORPORAL DOS ÍNDIOS KARAJÁ. In: 3º Colóquio de Moda, 2007, Belo Horizonte. 3º Colóquio de Moda - BH 2007. Belo Horizonte, 2007. v. 1.

BAYARD, J.-P. **Histórias das lendas**. São Paulo: Difusão, 1957.

BRUMATTI, G. **Dia do folclore: conheça a lenda do guaraná**. [S. l.], 2018. Disponível em: <https://g1.globo.com/sp/campinas-regiao/terra-da-gente/noticia/2018/08/22/dia-do-folclore-conheca-a-lenda-do-guarana.ghtml>. Acesso em: 21 ago. 2023.

CARRASCO, W. **Lendas e Fábulas do Folclore Brasileiro, Volume 1**. Brasil: Editora Manole, 2009. v. 1 *E-book*. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788520452325/pageid/8>. Acesso em: 28 set. 2022.

CARTA DO FOLCLORE BRASILEIRO. *Em*: VIII CONGRESSO BRASILEIRO DE FOLCLORE, 1995, Salvador, Bahia. **Anais [...]**. Salvador, Bahia: [s. n.], 1995. Disponível em: <https://www.gov.br/iphan/pt-br/unidades-especiais/centro-nacional-de-folclore-e-cultura-popular/CartadoFolcloreBrasileiro1995.pdf>. Acesso em: 22 mar. 2023.

CASCUDO, L. da C. **Dicionário do Folclore Brasileiro**. 12ªed. Brasil: Global Editora, 2012.

CLASH ROYALE | INTERFACE IN GAME | VIDEO GAME UI. [S. l.], [s. d.]. Disponível em: <https://interfaceingame.com/games/clash-royale/>. Acesso em: 31 maio 2023.

CLASH ROYALE – APPS NO GOOGLE PLAY. [S. l.], [s. d.]. Disponível em: [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.supercell.clashroyale&hl=pt\\_BR&gl=US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.supercell.clashroyale&hl=pt_BR&gl=US). Acesso em: 22 jan. 2023.

DAVIES, S. R. F. in the C. for C. L. P. **The Art of Horizon Zero Dawn**. London, United Kingdom: Titan Books, 2017.

DESIGN COUNCIL. **Framework for Innovation: Design Council's evolved Double Diamond**. [S. l.], 2015. Disponível em: <https://www.designcouncil.org.uk/our-work/skills-learning/tools-frameworks/framework-for-innovation-design-councils-evolved-double-diamond/>. Acesso em: 28 set. 2022.

DOCTER, P.; HAUSER, T. **The Art of Up**. San Francisco: Chronicle Books, 2009.

DONDIS, D. A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. 3. ed. São Paulo, Brasil: Martins Fontes, 2015.

ESPOSITO, N. A Short and Simple Definition of What a Videogame Is. *Em*: DIGITAL GAMES RESEARCH CONFERENCE 2005, 2005, Vancouver, British Columbia, Canada. **Changing Views: Worlds in Play**. Vancouver, British Columbia, Canada: [s. n.], 2005.

FARINA, M.; PEREZ, C.; BASTOS, D. **Psicodinâmica das Cores em Comunicação**. 6ª edição. São Paulo: Edgard Blücher, 2011.

FELIX, L. Bebê Dragão - Wiki da Carta | Clash Royale Dicas. *Em*: 5 fev. 2016a. Disponível em: <https://www.clashroyaledicas.com/2016/02/dragao-filhote-wiki-informacoes-atualizacoes-baby-dragon.html>. Acesso em: 11 mar. 2023.

FELIX, L. Bruxa - Wiki da Carta | Clash Royale Dicas. *Em*: 9 fev. 2016b. Disponível em: <https://www.clashroyaledicas.com/2016/02/carta-da-bruxa-informacoes-atualizacoes-e-wiki.html>. Acesso em: 12 mar. 2023.

FELIX, L. Goblins - Wiki da Carta | Clash Royale Dicas. *Em*: 9 fev. 2016c. Disponível em: <https://www.clashroyaledicas.com/2016/02/goblins-informacoes-wiki-carta.html>. Acesso em: 12 mar. 2023.

FORBES BRASIL. **2022 promissor: mercado de games ultrapassará US\$ 200 bi até 2023**. [S. l.], 2022. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/01/com-2022-decisivo-mercado-de-games-ultrapassara-us-200-bi-ate-2023/>. Acesso em: 12 mar. 2023.

GOOD VS BAD CHARACTER DESIGN. [S. l.: s. n.], 2020. (20:20). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8wm9ti-gzLM>. Acesso em: 21 mar. 2023.

GUIMARÃES, D.; LANZELLOTTI, J. **Estórias e lendas do Brasil**. Brasil: Forma, 1960.

HAN, P. **Dynamic Bible**. California, United States: Superani, 2016.

HEM, I. Stylized Figures. *Em*: LEWIS, M. (org.). **Creating Stylized Characters**. Worcester, United Kingdom: 3dtotal Publishing, 2018. p. 259.

IBGE - EDUCA | CRIANÇAS. [S. l.], [s. d.]. Disponível em: <https://educa.ibge.gov.br/criancas/brasil/nosso-territorio/19637-divisao-territorial.html>. Acesso em: 24 mar. 2023.

IBM DOCUMENTATION. [S. l.], 2022. Disponível em: <https://www.ibm.com/docs/pt-br/spm/8.0.2?topic=matrix-using-decision>. Acesso em: 30 mar. 2023.

IGN. **Clash Royale Wiki Guide**. [S. l.], 2017. Disponível em: <https://www.ign.com/wikis/clash-royale/>. Acesso em: 2 abr. 2023.

INDEE. What is Test Screening and should I do it? *Em*: INDEE.TV. 18 jan. 2017. Disponível em: <https://medium.com/indee-tv/what-is-test-screening-and-should-i-do-it-6a99a47c31d9>. Acesso em: 27 jun. 2023.

JANUSZ, A.; GRAD, Ł.; GRZEGOROWSKI, M. Clash Royale Challenge: How to Select Training Decks for Win-rate Prediction. *Em*: 2019 FEDERATED CONFERENCE ON COMPUTER SCIENCE AND INFORMATION SYSTEMS (FEDCSIS), 2019. **2019 Federated Conference on Computer Science and Information Systems (FedCSIS)**. [S. l.: s. n.], 2019. p. 3–6.

JOELZA. Seres fantásticos da cultura popular brasileira. *Em*: ENSINAR HISTÓRIA - JOELZA ESTER DOMINGUES. 3 jul. 2020. Disponível em: <https://ensinarhistoria.com.br/seres-fantasticos-da-cultura-popular-brasileira/>. Acesso em: 21 mar. 2023.

JOLLY, A. The Stylization Process. *Em*: CREATING STYLIZED CHARACTERS. Worcester, United Kingdom: 3dtotal Publishing, 2018. p. 58–68.

LANZELLOTTI, J.; RIBEIRO, G. **Histórias e Lendas do Brasil - Volume Único**. 1ª edição. Brasil: DCL, 2012.

LEWIS, M. Introduction. *Em*: CREATING STYLIZED CHARACTERS. Worcester, United Kingdom: 3dtotal Publishing, 2018. p. 10–11.

LEWIS, M.; HEM, I. **Creating Stylized Characters**. Worcester, United Kingdom: 3dtotal Publishing, 2018.

LIMA, R. T. de. **Abecê de Folclore**. 7ª edição. São Paulo, Brasil: Ricordi Brasileira, 1985.

LOBATO, M.; VIDIGAL, J.; LAJOLO, M. **O saci**. 1ªed. São Paulo, Brasil: Companhia das Letrinhas, 2019.

MANCHETE (RJ) - 1952 A 2007. [S. l.], 1971. Disponível em: <http://memoria.bn.br/docreader/DocReader.aspx?bib=004120&pagfis=115215>. Acesso em: 22 mar. 2023.

MELO, L. N. **Mural de Poty ilustra parede de casa prestes a ser demolida**. [S. l.], 2022. Disponível em: <https://www.plural.jor.br/noticias/cultura/mural-de-poty-ilustra-parede-de-casa-prestes-a-ser-demolida/>. Acesso em: 29 mar. 2023.

MIRANDA, G. **Folha de S.Paulo - Pesquisadores explicam por que cobras têm “olho de gato”** - **21/08/2010**. [S. l.], 2010. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/ciencia/fe2108201003.htm>. Acesso em: 29 jul. 2023.

MITCHELL, B. L. **Game Design Essentials**. 1. ed. Indianapolis, United States: Sybex, 2012.

MUDDY, I. Color Theory. *Em*: CREATING STYLIZED CHARACTERS. Worcester, United Kingdom: 3dtotal Publishing, 2018. p. 50–58.

MURPHY, D. Overview. *Em*: FUNDAMENTALS OF CHARACTER DESIGN: HOW TO CREATE ENGAGING CHARACTERS FOR ILLUSTRATION, ANIMATION & VISUAL DEVELOPMENT. Worcester, United Kingdom: 3dtotal Publishing, 2020. p. 12–17.

NETO, S. L. **Contos gauchescos e lendas do Sul**. Brasil: Globo, 1957.

POTY, L. **Poty Lazzarotto**. [S. l.], [s. d.]. Disponível em: <https://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa1567/poty-lazzarotto>. Acesso em: 29 mar. 2023.

PRESENTATION. *Em*: FUNDAMENTALS OF CHARACTER DESIGN: HOW TO CREATE ENGAGING CHARACTERS FOR ILLUSTRATION, ANIMATION & VISUAL DEVELOPMENT. Worcester, United Kingdom: 3dtotal Publishing, 2020. p. 294–295.

RIZO, S. G. Color & Value. *Em*: FUNDAMENTALS OF CHARACTER DESIGN: HOW TO CREATE ENGAGING CHARACTERS FOR ILLUSTRATION, ANIMATION & VISUAL DEVELOPMENT. Worcester, United Kingdom: 3dtotal Publishing, 2020a. p. 60–66.

RIZO, S. G. Shape Language. *Em*: FUNDAMENTALS OF CHARACTER DESIGN: HOW TO CREATE ENGAGING CHARACTERS FOR ILLUSTRATION, ANIMATION & VISUAL DEVELOPMENT. Worcester, United Kingdom: 3dtotal Publishing, 2020b. p. 54–60.

ROBINSON, M. **The Art of Dead Space**. London, United Kingdom: Titan Books, 2013.

SANTAELLA, L. COR: SIGNO CULTURAL E PSICOLÓGICO O significado das cores: A liberdade é azul? A fraternidade é vermelha? A paz é branca?. *Em*: FARINA, M.; PEREZ, C.; BASTOS, D. **Psicodinâmica das Cores em Comunicação**. 6ª edição. São Paulo: Edgard Blücher, 2011. p. 85–114.

SCANLON, D.; PAIK, K.; LASSETER, J. **The Art of Monsters University**. San Francisco: Chronicle Books, 2013.

SCOLASTICI, D. C.; NOLTE, D. **Mobile Game Design Essentials**. Birmingham, Reino Unido: Packt Publishing, 2013.

SENN, M. **CONCEPT ART: DESIGN E NARRATIVA EM ANIMAÇÃO**. 2013. Dissertação de Mestrado - PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO DE JANEIRO, Rio de Janeiro, Brazil, 2013. Disponível em: [http://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/Busca\\_etds.php?strSecao=resultado&nrSeq=23902@1](http://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/Busca_etds.php?strSecao=resultado&nrSeq=23902@1). Acesso em: 23 dez. 2022.

SILVA, D. N. Folclore brasileiro. **Brasil Escola**, [s. l.], [s. d.]. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/historiab/folclore-brasileiro.htm>. Acesso em: 22 mar. 2023.

SILVA, C. O que são as microtransações dentro dos jogos digitais? *Em: GOGAMERS - O LADO ACADÊMICO E BUSINESS DO MERCADO DE GAMES*. 25 maio 2021. Disponível em: <https://gogamers.gg/gamepedia/o-que-sao-microtransacoes/>. Acesso em: 21 ago. 2023.

SILVER, S. **The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design**. Illustrated edição. Los Angeles, CA: Design Studio Press, 2017.

SOARES, L. G. **El diálogo entre la luz y la caracterización visual: la transformación de la apariencia del intérprete en la puesta en escena occidental de 1910 a 2010**. 2016. - Universidad Complutense de Madrid, Madrid, 2016.

TAKAHASHI, P. K.; ANDREO, M. C. Desenvolvimento de Concept Art para Personagens. [s. l.], p. 10, 2011.

TILLMAN, B. **Creative character design**. 2nd editioned. Boca Raton: Taylor & Francis, a CRC title, part of the Taylor & Francis imprint, a member of the Taylor & Francis Group, the academic division of T&F Informa, plc, 2019.

VIDAL, L. B. A Pintura Corporal Entre Índios Brasileiros. **Revista de Antropologia**, [s. l.], v. 21, n. 1, p. 87–93, 1978.

WHAT IS CONCEPT ART | ARTIST INSIGHTS. [S. l.: s. n.], 2020. (1:49). Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=5xHMkNu\\_lak](https://www.youtube.com/watch?v=5xHMkNu_lak). Acesso em: 6 mar. 2023.

ZULIANI, A. **Sucesso mundial de Cidade Invisível surpreendeu produtores: “Era interrogação”**. [S. l.], 2021. Disponível em: <https://noticiasdatv.uol.com.br/noticia/series/sucesso-mundial-de-cidade-invisivel-surpreendeu-produtores-era-interrogacao-53901>. Acesso em: 25 jan. 2023.

ANEXO A – LENDA DO CAIPORA RETIRADO DO VOLUME 5 DA COLEÇÃO “ESTÓRIAS E LENDAS DO BRASIL”

# O Caipora

**E**erta noite, o Arrelia e as crianças estavam ouvindo algumas estórias contadas por um dos homens do sítio, Nhô Belisário Balaio, como era conhecido, sentados todos na grande varanda. Não resistindo à curiosidade, Marisa perguntou-lhe:

— Balaio é mesmo o seu sobrenome, Nhô Belisário?

— Não, minha filha — respondeu êle, rindo. É apelido.

— E por quê?

— Ora, porque eu fazia balaaios, entende? Mas isto há muito tempo. Agora, tenho o prazer de contar que fui considerado o maior cesteiro dêste lugar. E por falar em balaio, você me fêz lembrar de um encontro que tive com o caipora. Ah se não fôsse aquêle balaio...

— Caipora? O que é caipora? — quis saber Carlinhos, olhando para o Arrelia.

O Arrelia deu a impressão de que ia responder, mas em vez disto bocejou, tomado pela preguiça. Nhô Belisário deu a explicação:

— É um duende, um fantasma. Há várias formas de caipora. C

que encontrei era um prêto velho. Tinha a cabeça muito grande e os cabelos brancos; o nariz muito chato e os beiços muito grossos e vermelhos. E os olhos então? Parecia que iam saltar fora das órbitas, tão arregalados eram. Que homem feio! Também era um pouco corcunda, estava muito mal vestido, sem paletó, descalço, e trazia ao pescoço uma porção de dentes, de figas e não sei o que mais, presos a um barbante. Apoiava-se a um grosso e torto bordão e andava pesadamente.

Naquele tempo, eu ainda não trabalhava neste sítio. Morava numa casinha depois do rio, e lá fabricava os meus cêstos. Uma vez por semana eu costumava ir à cidade para vender os mesmos. Aproveitava para fazer as minhas compras e voltava à minha casa antes de anoitecer, onde passava mais uma semana. Mas uma vez recebi uma encomenda especial de um fazendeiro. Êle queria um cêsto bem grande e no dia marcado. Pagava bem e não vi motivo para recusar.

Como era um cêsto diferente, demorei mais tempo do que havia imaginado e só terminei ao anoitecer. Já pensaram? Sair de noite é coisa que jamais gostei de fazer. Como eu não pretendia de nenhum jeito faltar à palavra, pois é uma coisa muito feia, peguei o enorme cêsto e saí. Fazia uma noite bonita: quente, enluarada. A distância da minha casa à tal fazenda não era pequena e tratei de andar o mais depressa possível para não ficar muitas horas fora de casa. O que me atrapalhava era o tamanho do cêsto. Cheguei a me arrepender de haver aceitado aquela encomenda. Tão grande era o bandido do cêsto que me obrigava a parar aqui e ali a fim de descansar.

Eu estava com tanto medo que qualquer barulho me fazia tremer. Fui andando, andando, sem deixar de parar aqui e ali. Numa das minhas paradas, vi surgir ao longe o vulto de um prêto velho segurando um cajado e andando devagar. A Lua estava bonita, muito clara, e pude ver que não era um homem comum. Nem tive dúvida de que

era o caipora. Vinha praguejando que dava medo. Como vocês devem saber, quando o caipora encontra alguém pede sempre fumo em corda. Se a pessoa satisfaz êste seu desejo, está salva. Caso contrário, leva uma praga do caipora e fica encaiporada de tal forma que nunca mais tem sorte na vida.

— E o senhor tinha fumo, Nhô Belisário? — perguntou o Arrelia com ar apreensivo.

— Não, não tinha nem um pedacinho — respondeu o outro com uma expressão de desânimo. E já viu o senhor um homem traquejado como eu sair sem um pedaço de fumo?

Ameaçando levantar-se, o Arrelia gritou:

— Então o senhor está "encaiporado", não é verdade? E não há perigo de nós ficarmos também assim? Já ouvi dizer que isso pega!

— Que pega, pega — respondeu Nhô Belisário, com um ar pensativo.

Depois exclamou:

— Mas eu não fui encaiporado!



— Não? E como, se não tinha fumo? — admirou-se o Arrelia.

— Já explico. Consegui escapar graças ao cêsto.

Quando percebi a aproximação do caipora, procurei encontrar a todo custo algum lugar onde me esconder. Por incrível que pareça, embora eu estivesse em pleno mato, não tinha nenhum esconderijo realmente bom. Em qualquer lugar o caipora podia descobrir-me com facilidade. Correr não ia adiantar, pois êle pode lançar uma praga e acertar a gente pelas costas. O negócio é não ser visto. Quando percebi que não tinha nenhum lugar que servisse de esconderijo, tratei de esconder-me dentro do cêsto. Sentei no chão e me cobri com êle, entendem? Fiquei à espera, tremendo e suando. Se êle me houvesse visto de longe, eu estava perdido. Como não tinha outra solução, fiquei ali, naquela ansiedade. O caipora estava bem perto agora. Dava para eu ver com perfeição pelos vãos do trançado do cêsto. Vinha devagar, apoiando-se pesadamente ao bordão. Quando chegou perto do balaio, parou interessado.

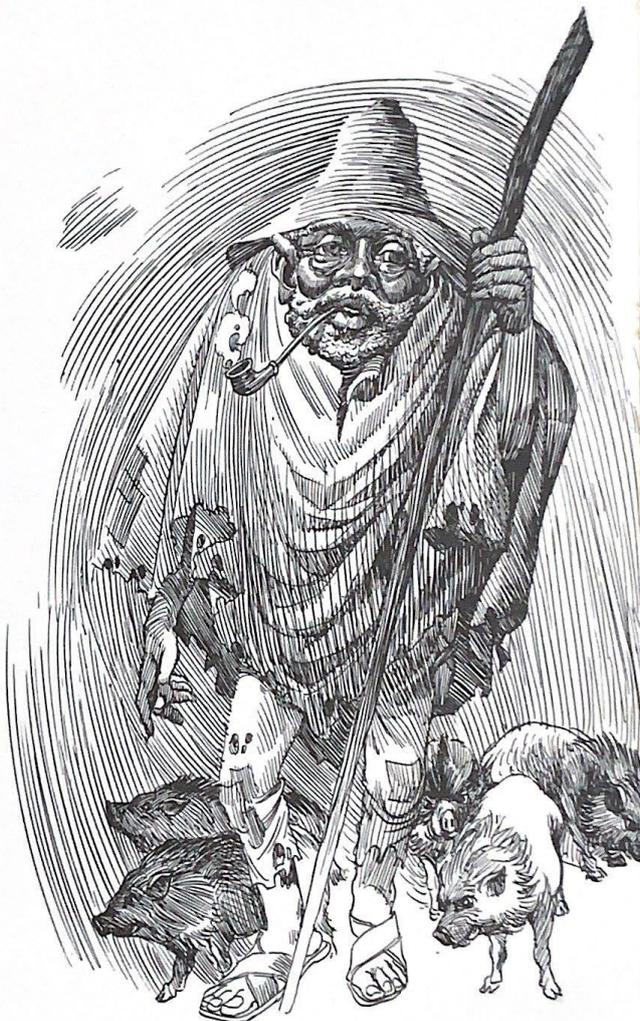
— Quem terá largado isso aí? — perguntou êle. Acho que vou pegar para mim.

Quando ouvi o caipora falar tal coisa, comecei a tremer mais ainda. Na minha aflição, segurei com tôdas as fôrças o balaio por dentro. O caipora deu uma sacudida, outra e mais outra. Depois resmungou:

— Como é pesado! Parece feito de ferro!

Tentou levantar o balaio, e eu me segurei com mais fôrça ainda.

— Qual! — exclamou êle. É



muito grande e pesado. Não dá para levar, não.

Dizendo isto, deu uma pancada com seu cajado no cêsto, mas tão forte que todos os ossos do meu corpo vibraram. Não sei como o cêsto agüentou. É que era bem feito, e eu tive sorte de trabalhar com capricho.

Depois da pancada, o caipora afastou-se xingando e resmungando. Por não saber que havia gente dentro do balaio, não me rogou nenhuma praga e pude escapar. Assim que êle se afastou o suficiente, agarrei o cêsto e saí correndo. E não é que não estava mais pesado?



— O mêdo torna as coisas fáceis, Nhô Belisário — comentou o Arrelia.

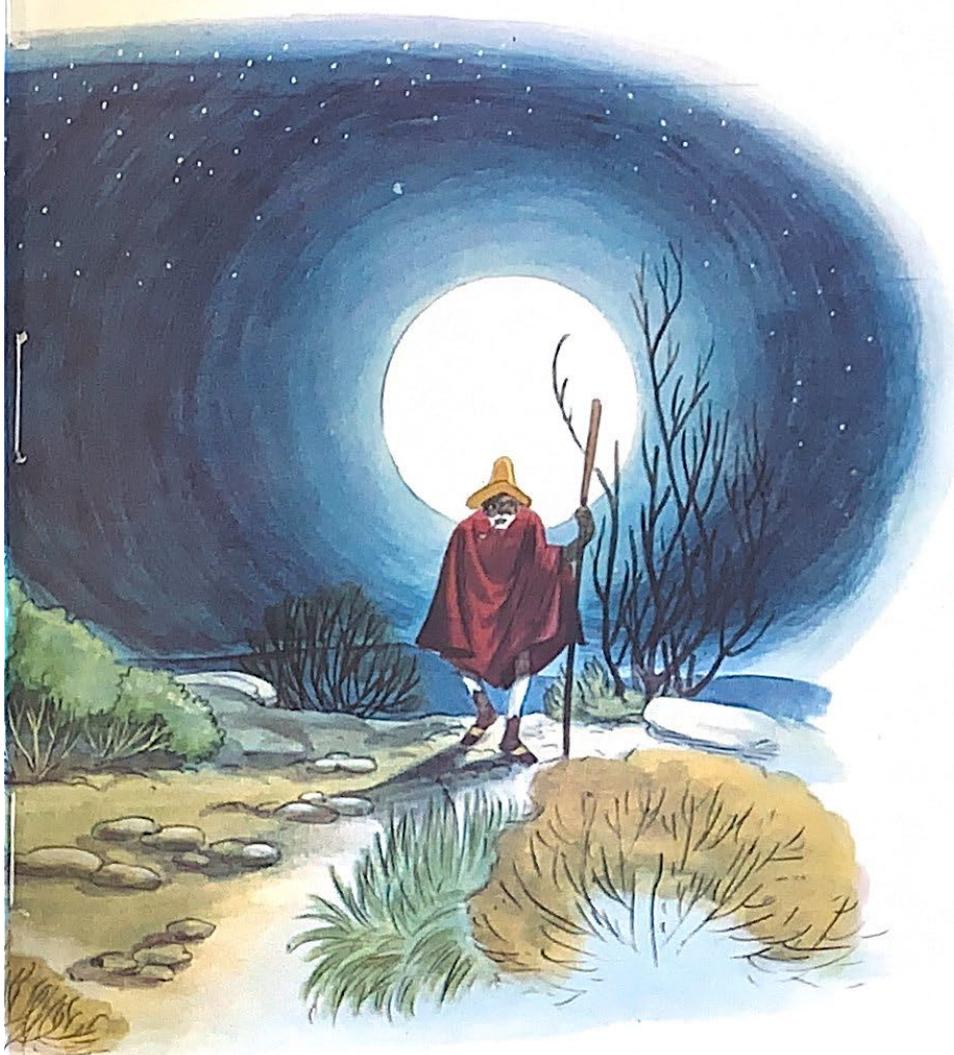
— Nem diga! Tão pesado tinha sido o cêsto como agora era leve.

Corri o mais depressa que pude, e logo estava na fazenda. O fazendeiro que havia encomendado

o cêsto ficou muito contente. Notando, porém, o meu cansaço, pois eu estava com um palmo de língua fora da bôca, perguntou:

— Mas o que aconteceu, Nhô Belisário? Será que o cêsto pesa tanto assim?

Vendo que eu nem podia falar,



mandou que me trouxessem um copo de água. Quando viu que eu estava melhor, tornou a me perguntar o que havia acontecido.

Contei o meu encontro com o caipora e tudo o mais que havia sucedido.

— Olhe, Nhô Belisário — disse o fazendeiro. Teve muita sorte de haver escapado. Mas como é que foi sair sem carregar um pedaço de fumo? Ninguém se arrisca dêsse modo!

— É que fumo muito pouco — respondi sem jeito.

— Mas é um perigo sair assim! — respondeu êle sacudindo a cabeça. Tôda gente de juízo carrega um pedaço de fumo quando sai à noite.

Depois de algum tempo de silêncio, o fazendeiro me disse:

— O senhor vai-me desculpar, mas não posso ficar com o cêsto. Ou melhor: êle vai ser queimado.

— Uai! E por quê? — perguntei admirado.

— Pois não disse que o caipora deu várias sacudidelas nêle e também uma bordoada?

— É verdade. Mas êle não me rogou nenhuma praga — afirmei.

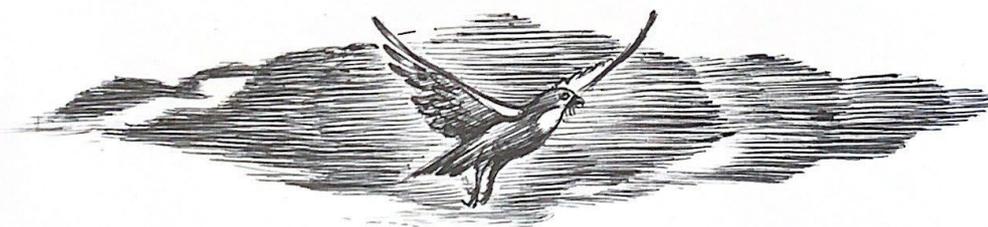
— Está certo. Porém, pelo sim, pelo não, prefiro que o balaio seja

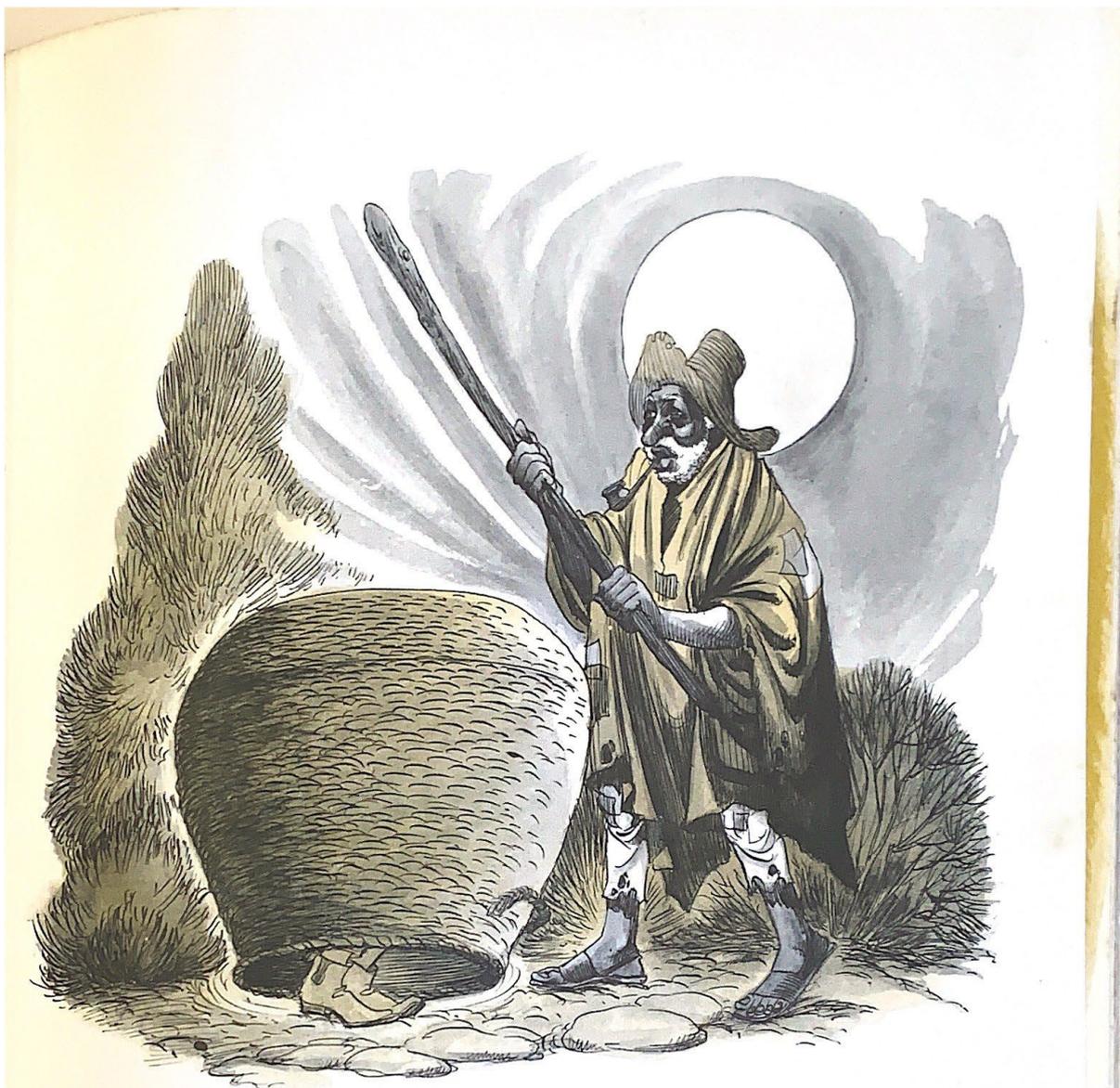
queimado. Só que vou precisar de outro igual até amanhã. Mas não tenha medo que o senhor não vai ter prejuízo, não.

Aceitei o nôvo trabalho, êle me pagou o primeiro cêsto e mandou que alguns empregados pusessem fogo nêle. Senti uma pena... Depois, o fazendeiro, vendo a minha cara, disse que pagaria o nôvo cêsto em dôbro para compensar. Fiquei mais animado e parti, levando desta vez um pedaço de fumo para o caso de encontrar novamente o caipora. Felizmente nada aconteceu, e quem usou o fumo fui eu.

Tão logo amanheceu, pus mãos à obra. O cêsto era grande e eu tinha de andar ligeiro. Desta vez eu não queria andar por ali de noite. Nem brincando. Mas não foi possível outra vez. Apareceu uma porção de imprevistos e acabou anoitecendo. Fiquei por conta. Sair de noite! Outra vez! Podia encontrar de nôvo o caipora! Pensei, pensei e não vi outro jeito. Era preciso entregar o balaio. Procurei um bom pedaço de fumo, um canivete afiado, coloquei tudo no bôlso e saí carregando o balaio.

Mal havia andado uns metros, dei com uma sombra e comecei a tremer. Quando eu ia pegar o pedaço de fumo, percebi que era ape-





nas um cavalo pastando. Consegui ficar mais calmo e continuei. Eu ia que ia atento. Qualquer barulho me punha os cabelos de pé, qualquer sombra me fazia suar.

Mais ou menos na metade do caminho, vi um homem se aproximando.

— Era êle! — gritou o Arrelia.  
— Não, não era — respondeu Nhô Belisário esclarecendo:

— Pensei que fôsse mas não era. Apenas um homem comum que não tinha nada a ver com o caipora. Por coincidência, êle me perguntou:



— Tem um fuminho aí, compadre?

Apavorado como eu estava, pensei que fôsse o caipora e entreguei todo o pedaço de fumo.

— Que é isso, compadre? — estranhou êle. É muito fumo! Vai ficar sem nada! Quero apenas um pedacinho!

Só então notei que o homem não tinha nada do caipora. Peguei novamente o fumo, cortei o pedaço que êle queria, guardei o resto e continuei o caminho. Logo mais adiante, vi outro vulto que vinha para o meu lado.

— Finalmente era o caipora! — exclamou o Arrelia.

Nhô Belisário respirou fundo e respondeu pausadamente:

— De tato. Não tinha dúvida. Mesmo de longe vi que era êle.

— E o que o senhor fêz? — perguntou Carlinhos.

— O que fiz? Bem, de início parei e senti vontade de correr. Logo me lembrei que não ia adiantar nada. Pensei em cobrir-me com o cêsto, como da outra vez. Também desisti, pois o caipora podia bater nêle novamente, o fazendeiro ia saber e era uma vez outro cêsto. E mesmo o caipora podia não cair mais no conto do cêsto. Pareceu mentira, mas só depois é que me lembrei do pedaço de fumo. O caipora já estava pertinho. Olhou para mim com seus olhos arregalados e perguntou:

— Tem um fuminho aí?

Embora eu estivesse tomado pelo mêdo, desta vez consegui pensar. Puxei o fumo, cortei a metade, dei a êle e guardei a outra metade no bôlso, pensando que podia haver nôvo encontro até à casa do fazendeiro.

Êle cheirou o pedaço de fumo cuidadosamente e disse:

— Bom fumo. Muito bom. Você tem sorte, pois se não tivesse fumo ia ficar encaiporado.

Deu uma olhada no balcão mas não comentou nada. Acho que já havia esquecido a outra vez. Guardou o fumo no bôlso das calças e foi embora andando pesadamente, apoiado no bordão e resmungando que dava mêdo.

Não esperei mais. Agarrei o cêsto e toquei para a fazenda. Conversei ao fazendeiro o que havia acontecido, êle me pagou dizendo:

— Viu só? Nunca mais deixe de trazer fumo quando sair à noite.

— Nem precisa dizer — respon-



di. Posso esquecer até a camisa, mas o fumo, nunca mais!

Tratei de voltar para casa. De vez em quando verificava se o fumo estava no meu bôlso.

— E encontrou outra vez o caipora? — quis saber o Arrelia, interessado.

— Nem brinque! — exclamou Nhô Belisário, levantando-se. Felizmente, não. E depois daquela vez nunca mais saí à noite. Ver o caipora é coisa que a gente nunca esquece. Que cara!

O Arrelia também se levantou e dirigiu-se a Nhô Belisário:

— Diga-me uma coisa. Não é que eu duvide do senhor, mas o tal de caipora que encontrou não seria um pobre preto velho que por brincadeira ou por mania quis meter-lhe medo?

— Mas o que é isso, Seu Arrelia? — gritou Nhô Belisário com admiração. Então não sei o que estou dizendo? Era o caipora e não tem dúvida!

Vendo a exaltação do homem, o Arrelia procurou acalmá-lo:

— Está certo! Apenas pensei! Não tem dúvida!

Depois olhou para as crianças e disse-lhes:

— O que vocês acham de darmos um passeio? A noite está bonita e ainda é cedo.

As crianças levantaram-se e concordaram não com muito entusiasmo, um tanto impressionadas com a estória. Nhô Belisário sacudiu a cabeça:

— Por que vão procurar sarna? Esse negócio de sair à noite não dá certo. Vocês podem encontrar o caipora.

— Mas o que é isso? — espantou-se o Arrelia, dando risada. Nós já saímos diversas vezes à noite e jamais encontramos o caipora!

— Foi sorte — respondeu o outro. Nestas redondezas tem caipora e nunca é bom a gente facilitar.

Diante das palavras do Arrelia, as crianças animaram-se. Vendo que eles estavam decididos a sair, Nhô Belisário tirou um pedaço de fumo do bôlso e disse ao Arrelia:

— Já que o senhor cismou de sair, leve pelo menos este pedaço de fumo. Não há outra arma para enfrentar o caipora.



O Arrelia não queria aceitar o pedaço de fumo. Foi tão grande, porém, a insistência do homem, que acabou por aceitá-lo, guardando-o no bolsinho do paletó. Despediram-se todos de Nhô Belisário e saíram a passeio. Logo adiante Jaci disse ao Arrelia:

— Coitado de Nhô Belisário. Como é inocente, não é mesmo? Acreditar no caipora. . . Já que ele não está vendo, você pode jogar fora o pedaço de fumo.

O Arrelia apalpou o bolsinho e respondeu à menina:

— Não convém. Ele deu com tanta "vontade" que não tenho coragem de jogar fora.

— Será possível, Arrelia? — espantou-se a menina. Não vá dizer que você está com medo de encontrar o caipora!

— Não! Não é bem isso! Imagine! É que. . . — disse o Arrelia, todo atrapalhado.

As crianças o olharam em silêncio. Mais confuso ainda, o Arrelia afirmou:

— Podem acreditar! Não é medo, não! Vou guardar o pedaço de fumo de lembrança! Podem crer!

— Que lembrança mais esquisita, hein, Arrelia? — disse Jaci com um ar malicioso.





a testa de Jaci. A menina também não perdeu tempo e entrou na batalha. Logo todos estavam na guerra, inclusive o Arrelia, que levava uma tomatada bem no galo. Encontravam-se em plena luta quando ouviram alguém gritar: "Não! Chega! Parem com isso!"

— Ih! Deve ser um dos gigantes que moram aqui! — disse o Arrelia arregalando os olhos.

Logo um silêncio profundo substituiu a algazarra. Do meio dos tomateiros surgiu um homem. Não era um gigante. Era um japonês e estava louco da vida.

— O que está acontecendo? — perguntou êle. Olhem o estrago que fizeram! Que judiação! Não acredito no que vejo!

— Não precisa ficar "braubo"! — pediu o Arrelia. Eu pago o prejuízo!

O japonês ficou mais bravo ainda:

— Não quero que pague nada! Só quero que vejam o que fizeram! Tomates cuidados com tanto carinho, os mais perfeitos que já produzimos, foram estragados por vocês! Olhem quantos amassados no chão! E justamente êstes tomates que se destinavam a uma exposição! Tudo perdido!

— Mas acalme-se, homem! — pediu o Arrelia. Ainda sobraram uns três tomates! Olhe aí!

— E o que vou fazer com êsses? São justamente os menores! Podem acabar com êles! Podem! — gritou

o japonês e foi embora com as mãos na cabeça.

— Puxa! O homem ficou daquele jeito! — exclamou Jaci. Será que gostava tanto assim dos tomates?

O Arrelia suspirou e respondeu:

— Você não faz idéia. Os japoneses são muito apegados à terra. A colônia japonesa merece nossa admiração pelo muito que tem feito para o nosso progresso. Bem, vamos embora que estou com vergonha do que causamos.

Depois da aventura, voltaram ao sítio de Nhô Rogério. Separaram-se e cada um foi procurar uma distração. Carlinhos conseguiu uma peneira e foi apanhar peixinhos numa pequena lagoa que havia perto da casa do sítio. Logo na primeira peneirada saiu uma rã que saltou assustando o menino. O grito que ele deu trouxe os outros de volta.

— É, não tem jeito mesmo — disse o Arrelia depois de ouvir o sucedido. É melhor ficarmos todos juntos antes que aconteça alguma coisa de grave.

Sérgio viu algo mais adiante e perguntou ao Arrelia:

— O que aquela mulher está fazendo na porta daquela casa?

Seguiram todos para o lugar.

— Ah! Ela está fiando numa roca! É um dos "trabalhos" mais antigos que existem! Há quanto tempo eu não via uma! — disse entusiasmado o Arrelia.

Ficaram vários minutos admirando o trabalho da fiandeira. Satisfeitos, continuaram a vagar pelo sítio, admirando-se a cada passo.

Já era noite quando Nhô Rogério voltou.

— Que dia! — resmungou êle. Nada deu certo! Nem vou jantar! Não há dúvida de que anda saci neste sítio. Tudo está saindo errado!

— A propósito — interrompeu o Arrelia — o senhor ficou de falar sôbre o saci. O senhor o encontrou, é?

Seguiram todos para dentro da casa e acomodaram-se na sala de jantar. Como já estava escuro e no sítio não havia luz elétrica, Nhô Rogério acendeu o lampião de querosene colocado em cima da mesa



ANEXO B – LENDA DO BOITATÁ RETIRADO DO VOLUME 3 DA COLEÇÃO “ESTÓRIAS E LENDAS DO BRASIL”

# O Boitatá



azia uma noite gostosa. O Arrelia, junto com vários gaúchos, sentara-se perto da fogueira em que estava sendo preparado o chimarrão. Onde andavam as crianças? Não se via uma por ali. Poucos minutos antes, haviam pedido ao Arrelia para brincar nas proximidades. Sabendo que não tinha nenhum perigo, ele concordara. Não estavam longe. Dali dava para ouvir uma ou outra risada. A cuia de chimarrão começou a passar de um em um pelos homens que estavam em volta da fogueira e finalmente chegou ao Arrelia. Mal começou a chupar a bomba com todo o prazer, as crianças apareceram aos gritos. Tão grande era o pavor que as regras de cavalheirismo haviam sido esquecidas: os meninos chegaram na frente, um tropeçando no outro, e as meninas chegaram uns bons passos atrás. Agarraram-se ao Arrelia, fazendo-o engasgar-se com o chimarrão.

— Mas o que foi? O que está acontecendo? — perguntou ele assim que pôde falar.

Todos os gaúchos que estavam ali ti-

nham-se levantado, preocupados com o que acontecera. Iberê foi quem conseguiu explicar o mistério, não sem alguma dificuldade. Contou ele que estavam passando perto de um brejo quando surgiu um monstro parecido com uma cobra de fogo. Puseram-se a correr e o monstro saía correndo atrás deles. O Arrelia disse que era excesso de imaginação. Mas o tremor das crianças confirmava que alguma coisa tinha acontecido. Um dos gaúchos bateu no ombro do Arrelia e disse-lhe que as crianças realmente haviam sido perseguidas por um monstro: o Boitatá. O Arrelia lembrou-se da superstição mas deixou o homem contar a estória:

— Quase sempre ele aparece sob a forma de uma cobra muito grande, com dois olhos enormes que parecem faróis. Às vezes também surge com a aparência de um boi gigantesco, brilhante. Ele é o gênio que protege as campinas e sempre castiga os que põem fogo no mato, a menos que estes saibam livrar-se dele. É claro.

O gaúcho olhou para as crianças e perguntou-lhes:

— Vocês não tentaram queimar o mato, não?

Responderam que não. Por que razão haveriam de pôr fogo no mato? O gaúcho começou a coçar o queixo, pensando. Depois de alguns minutos, Marisa exclamou:

— Foi o Carlinhos! Ele acendeu uma fogueira! Agora me lembro!

Os outros também se lembraram. Carlinhos arregalou os olhos:

— Mas foi só uma fogueirinha! Nem pensei em queimar os campos!

O homem tomou um ar de grande sabedoria:

— Então eu estava certo! Você não



tinha intenção de queimar o mato mas o Boitatá pensou que sim! Eu sabia! Ele costuma perseguir muita gente. Quando, porém, insiste em pegar a pessoa, pode contar que ela tentou incendiar as campinas ou então o Boitatá pensou assim. Até que vocês tiveram sorte. Ele não desiste facilmente, não.

A esta altura, Carlinhos batia os dentes como castanholas.

— Já passou — disse o Arrelia. Calma! Depois vocês vão ver que não há motivo para susto.

Os homens tomaram novamente os seus lugares junto à fogueira e as crianças também procuraram acomodar-se. O Arrelia pediu que lhe dessem o chimarrão outra vez, assim que estivesse quente, pois havia sido interrompido pela desastrosa chegada das crianças. Passaram-lhe a cuia e o gaúcho continuou:

— Esse Boitatá não é brincadeira. Quanta gente não tem passado o seu pedaço com ele! Vocês tiveram sorte. Quem encontra o monstro pode enlouquecer, ficar cego e até morrer. Quando a gente dá com ele, a melhor coisa a fazer é fechar os olhos e ficar bem quieto, com a respiração presa, e esperar que vá embora. Pode-se também jogar nele alguma coisa que seja de ferro. O perigo está em fugir. Ele pensa que a gente fez algum mal à campina e... Quem está a cavalo pode, se tem coragem, atirar o laço no monstro e tocar a galope. Ele acompanha o ferro da argola que tem no laço e acaba encontrando algum arbusto, quando então se desmancha todo. Até que se componha, a pessoa tem tempo de fugir.

— Do que escapamos, não? — disse Jaci que foi a primeira do grupo a recuperar-se do susto.



Carlinhos, que de vez em quando ainda se estremecia com a lembrança do que passara, perguntou ao gaúcho que estava contando sôbre o Boitatá:

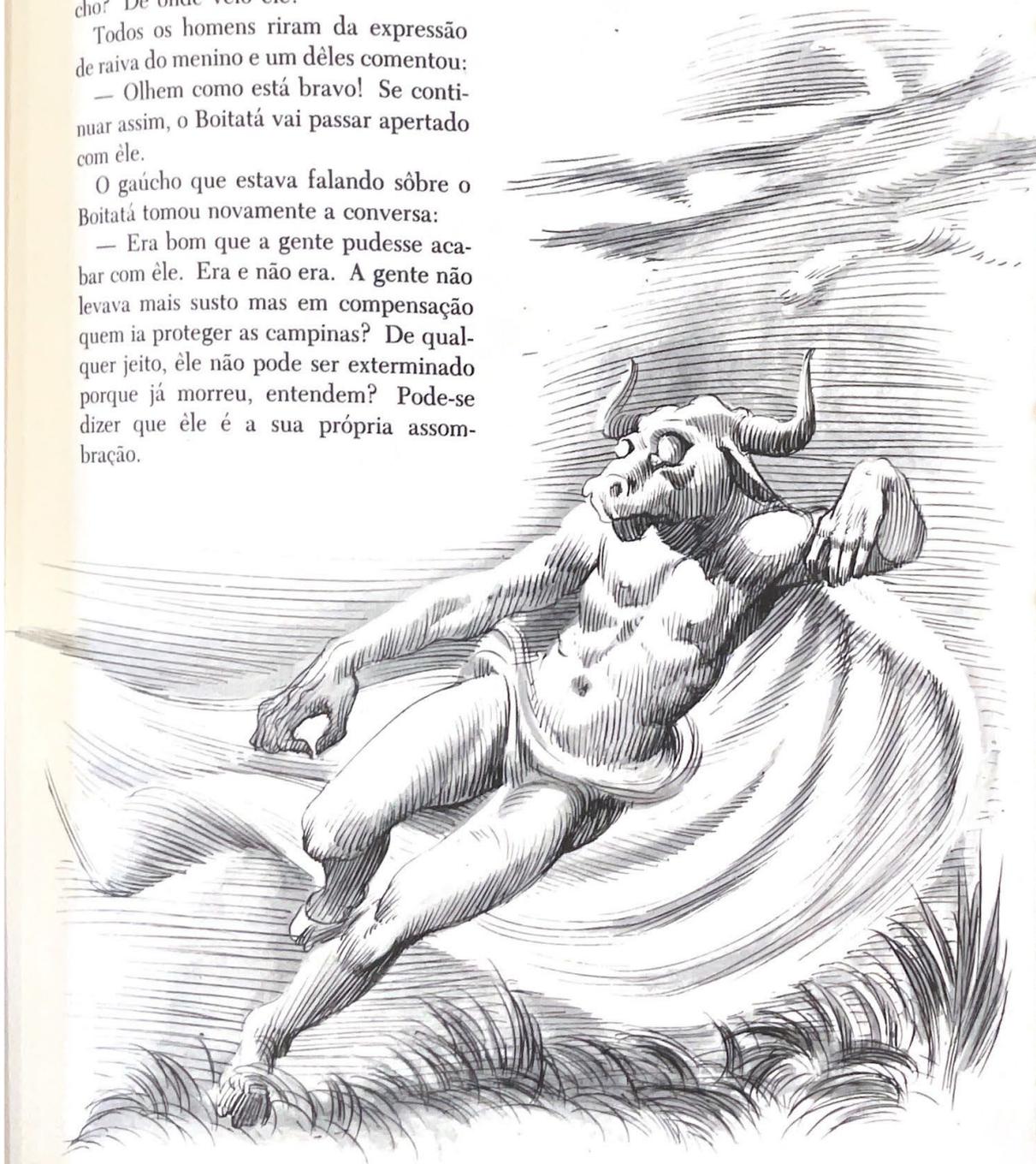
— Por que não dão um jeito nesse bicho? De onde veio êle?

Todos os homens riram da expressão de raiva do menino e um dêles comentou:

— Olhem como está bravo! Se continuar assim, o Boitatá vai passar apertado com êle.

O gaúcho que estava falando sôbre o Boitatá tomou novamente a conversa:

— Era bom que a gente pudesse acabar com êle. Era e não era. A gente não levava mais susto mas em compensação quem ia proteger as campinas? De qualquer jeito, êle não pode ser exterminado porque já morreu, entendem? Pode-se dizer que êle é a sua própria assombração.





— Assombração? — perguntaram ao mesmo tempo todas as crianças, atirando-se ao Arrelia.

Por incrível que pareça, ele estava novamente tomando chimarrão e novamente se engasgou.

— Mas será possível? — exclamou ele. Essa "criançaída" não me deixa tomar o chá sossegado! Não tem perigo, não!

— Mas como eu estava dizendo — continuou o gaúcho, sem se impressionar com o susto das crianças — ele é uma assombração. Aconteceu há muitos e muitos anos. Foi assim: Fazia bastante tempo que havia anoitecido e não queria clarear mais. O povo já andava preocupado. O que teria acontecido? Mas a noite continuou por muito tempo e foi



tão longa que muitos acreditaram que o dia não ia voltar mais. E como a noite estava durando muito, tudo ficou desorganizado. Não havia mais carne. As colheitas não podiam ser feitas no escuro e ficavam perdidas. Todos estavam cansados da escuridão, daquela noite estranha, onde não brilhava a Lua nem uma estrela, onde não se ouvia um rumor nem se

sentia o cheiro dos pastos e o perfume das flores.

Tão grande era a escuridão que as pessoas tinham medo de afastar-se e não encontrar mais o caminho. Ficavam reunidas em volta de pequenas fogueiras, mas as brasas cobertas de cinza mal esquentavam porque ninguém tinha coragem de soprar, tão desanimados estavam todos.

52

53

Nem os maiores conhecedores do lugar se arriscavam a sair dali. Que noite terrível!

Não muito longe, numa gruta escura, vivia a Boiguaçu, a Cobra Grande, quase sempre a dormir. De tanto viver no escuro, seus olhos tinham crescido muito e ficado que nem dois faróis. Acontece que no início da longa noite caiu uma chuva tão forte e seguida que todos os lugares baixos foram inundados. Os bichos atingidos correram aos bandos para os lugares mais altos, e só se ouviam berros, pios e gritos. Um horror. O que salvou as pessoas foram as fogueiras que então haviam sido acesas. Não fosse isto e não teriam vivido diante daquela multidão de bichos apavorados.

A água também invadiu a gruta onde morava a Boiguaçu. Ela custou muito para acordar e quase que acabou morrendo afogada. Por fim, despertou, percebeu o perigo, deixou o esconderijo e seguiu para onde já estavam os outros bichos. Diante do perigo, todos acabaram ficando amigos: perdizes, onças, cavalos... menos a Boiguaçu. O seu mau gênio não lhe permitiu conviver com os outros. Ficou de lado, o mais longe possível.

— Por que os outros bichos não se reuniram e não lhe deram uma surra? — interrogou Marisa, horrorizada com os maus modos da cobra.

— Eles estavam apavorados com tanta água e nem pensaram nisso — esclareceu o gaúcho. Depois, a fama da Boiguaçu não era brincado, não.

Carlinhos entrou na conversa:

— De tanto ouvir falar em água, fiquei com sede.

— Atenção! — gritou o Arrelia. Queira interromper a estória que o Carlinhos vai tomar água!



Foi o suficiente para que todas as outras crianças sentissem sede e houve uma corrida só à casa da estância.

— Bem — disse o Arrelia — vou aproveitar para tomar um pouco de chimarrão.

Logo lhe passaram a cuia e ele se pôs a chupar a bebida o mais depressa que era possível. Um dos gaúchos começou a atizar a fogueira enquanto um outro foi pôr mais água na chaleira.

Depois de alguns momentos, as crianças apontaram e o Arrelia tratou de devolver a cuia rapidamente ao gaúcho que estava mais perto.

— Pegue logo! — pediu ele. Ai vêm elas e vou engasgar-me outra vez!

O gaúcho que fora buscar água também voltou e todos se arrumaram novamente. O que estava contando a estória prosseguiu:

— A chuva cessou mas com a escuridão que fazia os bichos não conseguiram encontrar o caminho de volta. O tempo foi passando e a fome apertando. Começaram as brigas entre eles. Brigavam às escuras! Não enxergavam nada! Sômente a Boiguaçu via tudo com seus olhos de fogo.

Acontece que se os outros animais sentiam fome, a Boiguaçu também andava com o estômago no fundo. Só não havia atacado por causa da grande quantidade de animais. Dava medo. Se a cobra podia ficar muito tempo sem comer, os outros bichos já não podiam mais. Muitos bichos já não podiam mais. Maltratavam o próprio peso. A cobra percebeu isso e viu que era chegada a hora. Preparou-se então para o ataque. O que comeria em primeiro lugar? Um cavalo? uma onça? uma perdiz? Eram tantos que nem sabia.

Vocês sabem que todos os bichos têm preferência por determinada coisa. A Boiguaçu gostava especialmente de comer olhos. Como era grande a quantidade de animais que ela podia atacar, naturalmente ia ficar satisfeita comendo apenas os olhos.

— Que gosto esquisito, não? — comentou Iberê.

— É, de fato — respondeu o gaúcho. Mas gosto não se discute.

O homem ia prosseguir a narração quando alguém acendeu um isqueiro atrás das crianças, para acender um cigarro. Mas o clarão foi o suficiente para dar-lhes um susto daqueles.

— É o Boitatá! — gritou Carlinhos, agarrando-se ao Arrelia, que estava de

cócoras, fazendo-o cair sentado. Em seguida vieram as outras crianças e o Arrelia desapareceu. Os gaúchos, ouvindo o nome terrível, levantaram-se e começaram a olhar em volta.

Custou para o Arrelia escapar do assalto das crianças. Saiu com o chapéu amassado, a bengala enfiada no pescoço, meio sufocado:

— Arre! O que está acontecendo hoje? Vocês vão acabar ainda me matando! Ai minhas costas! Estou todo "quebraudo"!

Quando as crianças contaram por que haviam pensado que era o Boitatá, os gaúchos acabaram concluindo que fora o



54

isqueiro a causa do tumulto. Cairam todos na risada. Até o Arrelia, que havia sido a maior vítima, se pôs a rir com vontade.

— Mas quem foi que acendeu o isqueiro? — perguntou ele.

— Fui eu — disse um dos homens.

— E por que não esclareceu logo?

— Mas eu não sabia qual era o motivo! — respondeu o dono do isqueiro.

Também fiquei assustado! E o pior é que perdi o danado. Não sei o que fiz dele!

— e depois de vasculhar todos os bolsos, começou a procurar por todos os cantos do lugar.

Tudo voltou ao normal, com exceção do dono do isqueiro, que continuou em sua busca, e o gatinho contador da estória prosseguiu:

— Pois é, minha gente. A Boiguaçu não aguentou mais de fome e resolveu atacar o animal que se encontrava mais perto. Era justamente uma enorme onça pintada. Fosse em outra ocasião e a onça não teria sido presa tão fácil, não. Mas enfraquecida pela fome e cega pela escuridão, ela nem reagiu. A Boiguaçu matou a onça e comeu os olhos dela. Logo depois atacou a um cavalo, e a um boi e a outros animais. Mas só comia os olhos.



Gostou tanto que não fazia outra coisa. Ou melhor: também dormia. Quando estava satisfeita, recolhia-se a um canto e dormia, dormia a gosto. Depois, quando a fome voltava, ela tornava ao seu trabalho de matar os outros animais.

Como vocês sabem, um bicho sofre a influência do alimento que come e a Boiguaçu não escapou à regra. E como sua pele era muito fina, algum tempo depois a cobra começou a ficar luminosa com a luz dos inúmeros olhos engolidos. Os que viram a cobra não reconheceram mais a Boiguaçu e pensaram que fosse uma nova cobra. Deram-lhe então o nome de Boitatá, ou seja cobra de fogo, nome muito apropriado, pois realmente ela era uma grande lista de fogo, mas um fogo triste, frio, azulado.

A partir de então as pessoas não tiveram mais sossego. Viviam com medo de serem atacadas pelo monstro. Do jeito que ele andava matando os bichos, de fato logo ia ter necessidade de atacar as pessoas.

Mas tiveram sorte. A preferência do Boitatá foi sua própria perdição. Não comia outra coisa que não fossem olhos e cada vez ficava mais luminoso. E também mais fraco porque os olhos não sustentavam muito embora satisfizessem

bastante. O Boitatá foi ficando cada vez mais fraco, mais fraco até que não pôde sair mais do lugar. Acabou morrendo de fraqueza.

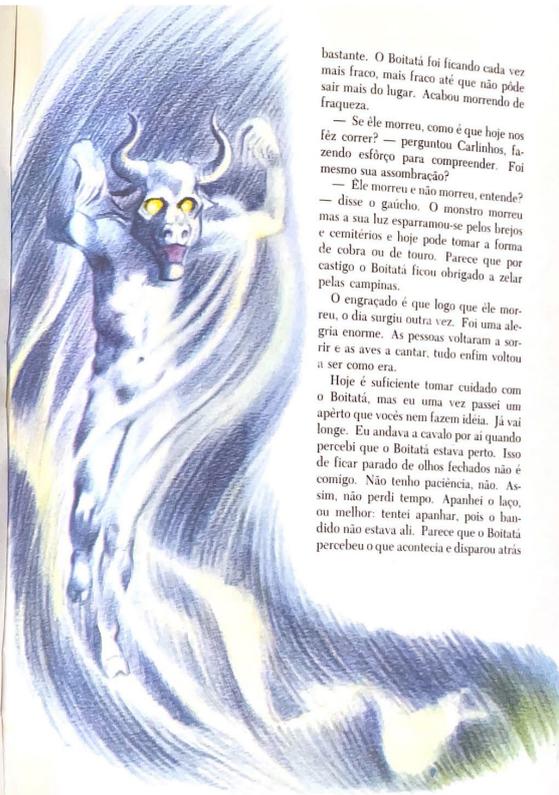
— Se ele morreu, como é que hoje nos fez correr? — perguntou Carlinhos, fazendo esforço para compreender. Foi mesmo sua assombração?

— Ele morreu e não morreu, entende?

— disse o gatinho. O monstro morreu mas a sua luz esparramou-se pelos brejos e cemitérios e hoje pode tomar a forma de cobra ou de touro. Parece que por castigo o Boitatá ficou obrigado a zelar pelas campinas.

O engraçado é que logo que ele morreu, o dia surgiu outra vez. Foi uma alegria enorme. As pessoas voltaram a sorrir e as aves a cantar, tudo enfim voltou a ser como era.

Hoje é suficiente tomar cuidado com o Boitatá, mas eu uma vez passei um aperto que vocês nem fazem ideia. Já vai longe. Eu andava a cavalo por aí quando percebi que o Boitatá estava perto. Isso de ficar parado de olhos fechados não é comigo. Não tenho paciência, não. Assim, não perdi tempo. Apanhei o laço, ou melhor: tentei apanhar, pois o bandido não estava ali. Parece que o Boitatá percebeu o que acontecia e disparou atrás



de mim. Ficou com raiva por certo. Sabem o que fiz para livrar-me d'êle? Pulei do cavalo e mandei que o animal corresse para um lado. Eu corri para o outro. Foi minha salvação. O Boitatá ficou atrapalhado e não sabia se pegava o cavalo ou a mim. Nós dois conseguimos escapar. Agora, antes de sair, à noite, sempre verifico o laço. Não quero cair noutra, não.

Mal o gaúcho terminou de contar a estória, o dono do isqueiro voltou, alegre, mostrando o objeto que havia perdido:

— Olhem! Achei o isqueiro! Sabem onde êle estava? Na minha própria mão! Só agora percebi. Acho que foi o susto!

Todos riram e se levantaram. Cada um tomou o seu rumo e o Arrelia foi para a casa da estância, desta vez seguido pelas crianças mais de perto do que nunca.

Sentaram-se todos na grande varanda esperando a hora de dormir. Carlinhos disse ao Arrelia em voz muito baixa:

— Eu não saio mais à noite! De jeito nenhum!

— Ué, por quê? — perguntou o Arrelia, mais para brincar pois sabia perfeitamente qual era o motivo.

Carlinhos arregalou os olhos:

— Com o Boitatá por aí? Nunca mais! Nem sonhando!

As outras crianças concordaram com Carlinhos. O Arrelia tomou um ar sábio e disse:

— Vocês não precisam ter medo do Boitatá. É apenas uma lenda.

— O quê? — surpreendeu-se Jaci. É apenas lenda? E aquilo que nos perseguiu? Era uma lenda?

O Arrelia deu risada e esclareceu:

— É um fenômeno comum que ocorre na Natureza. Não é difícil ver-se uma

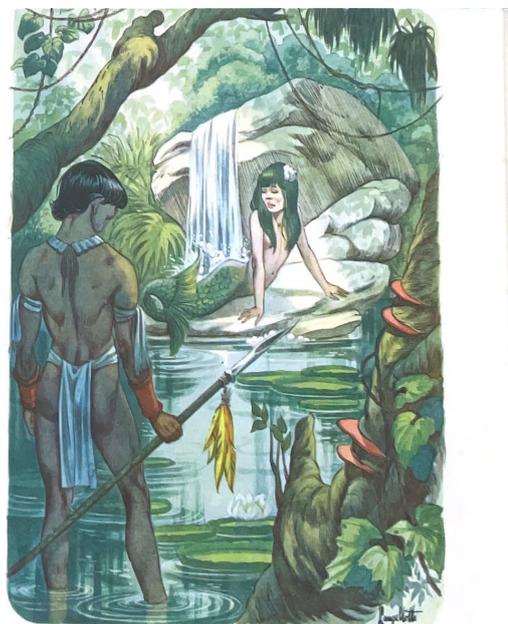


“luminosidade” — o fogo-fátuo — nos cemitérios e nos pântanos. Trata-se de emanações causadas pela inflamação da fosforita, combinada com o hidrogênio proveniente da decomposição de substâncias orgânicas. Foi este fenômeno que deu origem à lenda do Boitatá.

## ANEXO C – LENDA DA IARA RETIRADO DO VOLUME 1 DA COLEÇÃO “ESTÓRIAS E LENDAS DO BRASIL”



46



vem que ela está cantando?!

— Não podem porque o seu canto é mágico. Atrai que nem um imã, compreendem? Por mais força que faça, a pessoa não pode deixar de ser atraída por ele.

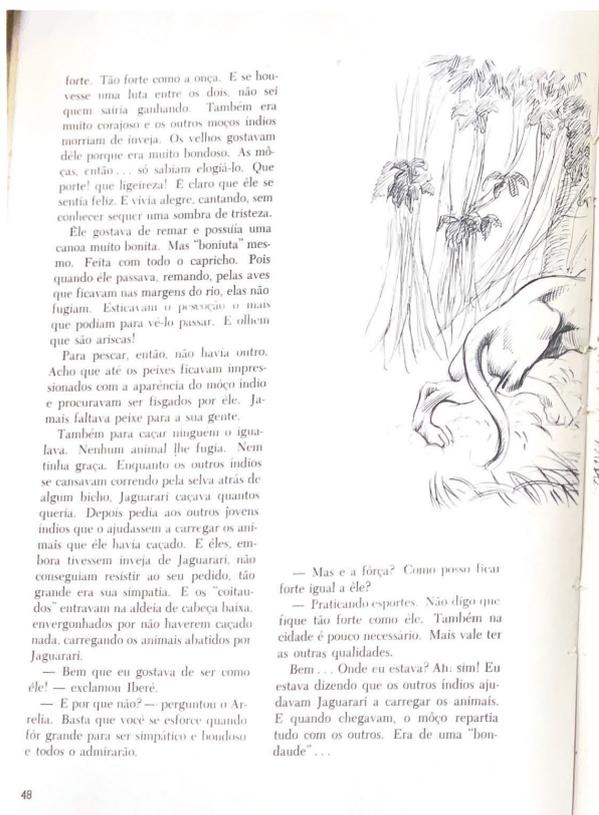
— Já não quero mais ir sózinho! E se ela cisma de me atrair?

— Você não escaparia, Carlinhos. Seria atraído como foi Jaguarari.

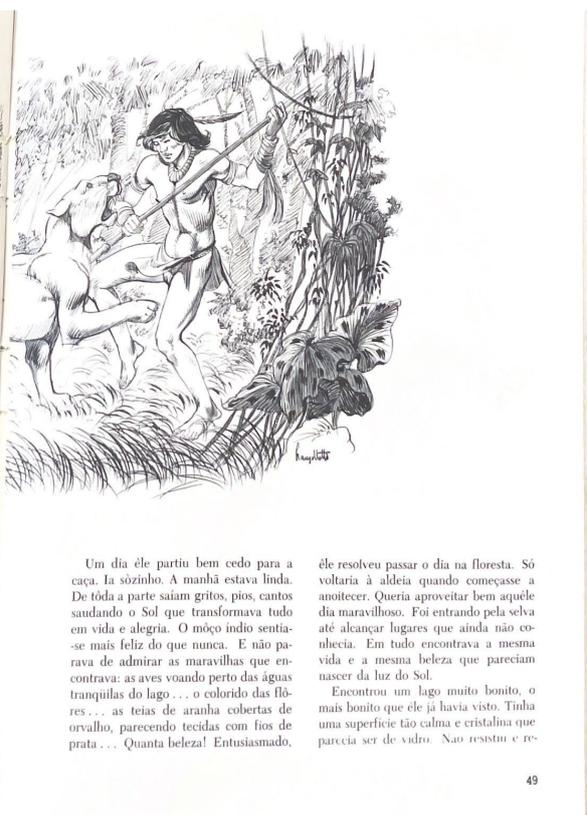
— Jaguarari? Quem era Jaguarari?

— Era um moço índio. Ele era muito

47



48



49



solveu dar um mergulho. Como sempre, as aves que se achavam nas margens não fugiram. Chegaram mais perto do lago para ver melhor o moço índio.

— *Ai ele encontrou a iara!* — gritou Jaci, pondo a mão na boca.

— *Calma, Jaci! Ainda não!* — exclamou o Arrelia e continuou:

— Depois de banhar-se demoradamente, deitou-se à beira do lago e ficou admirando a beleza do céu. Ficou assim horas e horas completamente esquecido do que havia ido fazer. Quando se lembrou, deu um salto, apanhou o arco, as flechas e partiu para a caça. Não queria caçar muito pois estava longe de sua aldeia e não tinha ninguém para ajudá-lo

a carregar a caça. Queria apenas alguns animais pequenos.

E ficou por ali caçando até sentir fome. Preparou e comeu uma das cacais e, sentindo sono, deitou-se para descansar um pouco. Adormeceu profundamente. Quando despertou, viu que o dia já estava terminando. Apressou-se em voltar à aldeia.

— *Ele estava com medo de onça?* — quis saber Sérgio.

— *Que dúvida!* — surpreendeu-se o Arrelia. Embora fosse muito forte, não queria correr o risco de ficar na floresta de noite. Pensa que era como aqui? Onde nós estamos não há perigo. E só tomar cuidado. Lá, porém, era diferente. Não havia ninguém por perto.



Bem. Mal ele começou a andar, ouviu um canto que o deixou "maravilhado". Nunca havia ouvido nada tão bonito. Deixava longe o canto do uirapuru. E dizem que este pássaro possui o canto mais belo que existe! Jaguarari ficou encantado. De que ave seria aquele canto? Costaria de saber. Mas era tarde. Poderia voltar noutro dia. Precisava ir embora. Mas como era bonito! E não conseguiu afastar-se. Sem perceber, foi andando na direção de onde vinha a música e doce melodia. Afastando cipós e folhagens, sem ligar para o perigo que podia encontrar, foi seguindo como que puxado por uma corda invisível.

Não demorou muito, chegou, por outro caminho, ao lago onde havia ma-

dado. E sabem o que ele viu?

— *A iara!* — disseram todos ao mesmo tempo.

— Isso mesmo. Era realmente a iara. "Boniuta" como só ela é. Tinha um rosto tão lindo que o moço ficou impressionado. As moças mais bonitas de sua tribo desapareceram perto de tanta beleza.

Sempre sendo atraído, ele já estava quase dentro da água. Lembrou-se, porém, do que os mais velhos costumavam contar sobre a iara e agarrou-se desesperadamente ao tronco de uma árvore à beira do lago. A iara tinha-o visto antes quando ele estava nadando e, havendo gostado da aparência dele, queria levá-lo para o fundo das águas: Como não gostava da luz do dia, esperara entardecer



para atrair o moço com o seu canto mágico.

Jaguarari, por ser forte, muito forte, conseguiu resistir agarrado ao tronco da árvore. Depois, segurando os cipós que havia por perto, conseguiu afastar-se do lago. Ai percebeu que havia por perto uma porção de animais e de aves, atraídos pelo canto da iara. Estavam como que paralisados e nem perceberam a sua passagem. Escurecia e o moço apressou-se em alcançar a aldeia.

Quando chegou, sua mãe notou que ele estava diferente.

— *Que aconteceu?* — perguntou-lhe. Você foi atacado por alguma fera?

— Não, minha mãe. Nada me aconteceu.

— *Mas você está tão esquisito!* Nunca o vi assim!

— É apenas cansaço. Estive muito longe e precisei andar depressa para que a noite não me pegasse na floresta.

— *Ainda bem. Pensei que fosse coisa mais grave.*

No dia seguinte, ele continuou preocupado e triste, bem diferente do que havia sido até então. Todos estranharam e queriam saber o que lhe havia acontecido. Muitos acreditavam que ele estava sendo vítima de Jurupari, o espírito do mal. O moço não ligava para mais nada. Apenas continuava a caçar e a pescar. Só que não trazia mais bichos e peixes como antes. Agora trazia apenas algum bichinho e dois ou três peixes quando muito. Sabem por quê? Porque ele ficava a maior parte do tempo na beira do lago para tornar a ver a iara. Estava completamente enfeitiçado. A iara, porém, não aparecia mais. E o moço ficava ali, atento, procurando perceber algum movimento na água ou ouvir algumas notas de seu maravilhoso canto.

A mãe dele é que não conseguia descansar. Ficava à espera do filho e todas as vezes que lhe perguntava o que estava acontecendo, a resposta era sempre a mesma:

— *Nada. Apenas estou cansado.* Ele que não gostava de ficar na floresta quando escurecia, voltava agora muitas horas depois de haver ficado noite. E desde aquele dia não aceitou mais a companhia de ninguém.

Os dias foram passando e cada vez Jaguarari parecia mais triste e desanimado. Tanto sua mãe insistiu que uma noite, ao voltar do lago, ele contou-lhe o que havia acontecido.

— *Vi a iara, minha mãe.* Num lago bem dentro da floresta. É a moça mais linda que já me apareceu. Não existe outra igual. Seu canto é tão bonito que não consigo esquecê-lo. Preciso vê-la outra vez e novamente ouvir sua voz maravilhosa!

Ao ouvir as palavras do filho, a pobre mãe pôs-se a chorar.

— *Fuja da iara!* — pediu-lhe. Ela conseguiu enfeitiçá-lo e você será morto se não se alistar dela!

Ele foi para a rede mas não pôde dormir. A lembrança do canto da iara roubava-lhe o sono.

No dia seguinte, ouvindo o conselho de sua mãe, ficou na aldeia. A medida, porém, que a tarde lá caíndo, ele foi ficando impaciente. Não conseguia conter-se. Precisava ir até ao lago! Sendo tarde demais para ir pela floresta, tomou a canoa e começou a descer o rio. Os que estavam por perto pensaram que ele ia pescar. E lá foi ele remando o mais "depressa" que podia.

De repente alguns índios começaram a gritar:

— *Olhem! Ele não estava sozinho?* Pois agora não está! Vejam!!!

Ao longe, avistava-se Jaguarari de pé na canoa em companhia de uma moça. Era a iara. Foi a última vez que alguém viu Jaguarari.

— *E para onde a iara o levou?* — quis saber Jaci.

— *Por certo para o seu palácio no fundo do lago* — esclareceu o Arrelia.

— *Ela possuía um palácio no fundo do lago?*

O Arrelia assumiu um ar de declamador:

— *Possuía, não. Possuía.*

— *E como é ele, Arrelia?*

— *Ah! Você nem faz idéia! Foi todo construído com pedras preciosas.*

— *E onde ela conseguiu tantas pedras? A gente não consegue encontrar nenhuma!*

— *Você também, Jaci... A iara tem poderes que nós não temos. Se ela quer, pode atrair com o seu canto todas as pedras preciosas que desejar.*

Bem. Voltando ao palácio da iara, dizem que é uma beleza. As paredes são feitas de rubis, as janelas de águas-marinhas... E a porta então? Vocês não fazem idéia! A porta é fechada por um enorme diamante!

— *E quem tem força para empurrar um diamante tão grande?* — admirou-se Sérgio.

— *Pois se ela tem poderes mágicos!* — exclamou o Arrelia.

— *Para mim — disse Carlinhos — ela se cansou e resolveu levar Jaguarari para abrir e fechar a tal porta.*



ANEXO D – LENDA DO BOITATÁ RETIRADO DO LIVRO "CONTOS GAUCHESCOS E LENDAS DO SUL

A MBOITATÁ

I

F OI assim:  
num tempō muito antigo, muito, houve uma noite tão comprida que pareceu que nunca mais haveria luz do dia.

Noite escura como breu, sem lume no céu, sem vento, sem serenada e sem rumores, sem cheiro dos pastos maduros nem das flores da mataria.

Os homens viveram abichornados, na tristeza dura; e porque churrasco não havia, não mais sopravam labaredas nos fogões e passavam comendo canjica insôssa; os borralhos estavam se apagando e era preciso poupar os tições...

Os olhos andavam tão enfarados da noite, que<sup>s</sup> ficavam parados, horas e horas, olhando, sem ver as brasas vermelhas do nhanduvai... as brasas sômente, porque as faíscas, que alegam, não saltavam, por falta do sôpro forte de bôcas contentes.

Naquela escuridão fechada nenhum tapejara seria capaz de cruzar pelos trilhos do campo, nenhum flete crioulo teria faro nem ouvido nem vista para bater na querência; até nem sorro daria no seu próprio rastro!

E a noite velha ia andando... ia andando...

II

Minto:

no meio do escuro e do silêncio morto, de vez em quando, ora duma banda ora doutra, de vez em quando uma cantiga forte, de bicho vivente, furava o ar; era o *téu-téu*<sup>9</sup> ativo, que não dormia desde o entrar do último sol e que vigiava

<sup>8</sup> A e B: que,

<sup>9</sup> B: furava o ar: era o "téu-téu"

sempre, esperando a volta do sol novo, que devia vir e que tardava tanto já...

Só o *téu-téu*<sup>10</sup> de vez em quando cantava; o seu *quero-quero!*<sup>11</sup> — tão claro, vindo de lá do fundo da escuridão, ia agüentando a esperança dos homens, amontoados no redor avermelhado das brasas.

Fora disto, tudo o mais era silêncio; e de movimento, então, nem nada.

## III

Minto:

na última tarde em que houve sol, quando o sol ia descambando para o outro lado das coxilhas, rumo do minuano, e de onde sobe a estrêla-d'alva, nessa última tarde também desabou uma chuarada tremenda; foi uma manga d'água que levou um tempão a cair, e durou... e durou...

Os campos foram inundados; as lagoas subiram e se largaram em fitas coleando pelos tacuruzais e banhados, que se juntaram, todos, num; os passos cresceram e todo aquêlo pêsso d'água correu para as sangas e das sangas para os arroios, que ficaram bufando, campo fora, campo fora, afogando as canhadas, batendo no lombo das coxilhas. E nessas corças é que ficou sendo o paradoro da animalada, tudo misturado, no assombro. E era terneiros e pumas, touzada e potrilhos, perdizes e guaraxains, tudo amigo, de puro mêdo. E então!...

Nas copas dos butiás vinham encostar-se bolos de formigas; as cobras se enroscavam na enredança dos aguapês; e nas estivas do santa-fé e das tiriricas boiavam os ratões e outros miúdos.

E, como a água encheu tôdas as tocas, entrou também na da cobra-grande, a — boiguaçu — que, havia já muitas mãos de luas, dormia quieta, entanguida. Ela então acordou-se e saiu, rabeando.

Começou depois a mortandade dos bichos e a *boiguaçu*<sup>12</sup> pegou a comer as carniças. Mas só comia os olhos e nada, nada mais.

A água foi baixando, a carniça foi cada vez engrossando, e a cada hora mais olhos a cobra-grande comia.

10 B: "téu-téu"

11 B: quero-quero!

12 B: "boiguaçu"

## IV

Cada bicho guarda no corpo o sumo do que comeu. A tambeira que só come trevo maduro, dá no leite o cheiro doce do milho verde; o cerdo que come carne de bagual nem vinte alqueires de mandioca o limpam bem; e o socó tristonho<sup>13</sup> e o biguá matreiro até no sangue têm cheiro de pescado. Assim também, nos homens, que até sem comer nada, dão nos olhos a côr de seus arrancos. O homem de olhos limpos é guapo e mão-aberta; cuidado com os vermelhos; mais cuidado com os amarelos; e, toma tenência dobre com os raiados e baços!...

Assim foi também, mas doutro jeito, com a *boiguaçu*,<sup>14</sup> que tantos olhos comeu.

## V

Todos — tantos, tantos! que a cobra-grande comeu —,<sup>15</sup> guardavam, entranhado e luzindo, um rastilho da última luz que êles viram do último sol, antes da noite grande que caiu... E os olhos — tantos, tantos! — com um pingo de luz cada um, foram sendo devorados; no princípio um punhado, ao depois uma porção, depois um bocadão, depois, como uma braçada...

## VI

E vai, como a *boiguaçu*<sup>16</sup> não tinha pêlos como o boi, nem escamas como o dourado, nem penas como o avestruz, nem casca como o tatu, nem couro grosso como a anta, vai, o seu corpo foi ficando transparente, transparente, clareado pelos miles de luzezinhas, dos tantos olhos que foram esmagados dentro dêle, deixando cada qual sua pequena réstia de luz. E vai, afinal, a *boiguaçu*<sup>17</sup> tôda já era uma luzerna, um clarão sem chamas, já era um fogaréu azulado, de luz amarela e triste e fria, saída dos olhos, que fôra guardada nêles, quando ainda estavam vivos...

13 B: t r i s t i s t o n h o

14 B: "boiguaçu",

15 B: comeu —

16 B: "boiguaçu"

17 B: "boiguaçu"

## VII

Foi assim e foi por isso que os homens, quando pela vez primeira viram a *boiguaçu*<sup>18</sup> tão demudada, não a conheceram mais. Não conheceram e julgando que era outra, muito outra, chamam-na desde então, de *boitatá*,<sup>19</sup> cobra de fogo, *boitatá*,<sup>20</sup> a *boitatá!*<sup>21</sup>

E muitas vêzes a *boitatá*<sup>22</sup> rondou as rancherias, faminta, sempre que nem chimarrão. Era então que o *téu-téu*<sup>23</sup> cantava, como bombeiro.

E os homens, por curiosos, olhavam pasmados, para aquêle grande corpo de serpente, transparente — *tatá*,<sup>24</sup> de fogo — que media mais braças que três laços de conta e ia alumando baçamente as carquejas... E depois, choravam. Choravam, desatinados do perigo, pois as suas lágrimas também guardavam tanta ou mais luz que só os olhos e a *boitatá*<sup>25</sup> ainda cobiçava os olhos vivos dos homens, que já os das carniças a enfaravam...

## VIII

Mas, como dizia:

na escuridão só avultava o clarão baço do corpo da *boitatá*,<sup>26</sup> e era por ela que o *téu-téu*<sup>27</sup> cantava de vigia, em todos os flancos da noite.

Passado um tempo, a *boitatá*<sup>28</sup> morreu; de pura fraqueza morreu, porque os olhos comidos encheram-lhe o corpo mas lhe não deram sustância, pois que sustância não tem a luz que os olhos em si entranhada tiveram quando vivos...

Depois de rebolar-se rabiosa nos montes de carniça, sôbre os couros pelados, sôbre as carnes desfeitas, sôbre as cabelamas sôltas, sôbre as ossamentas desparramadas, o

---

18 B: "boiguaçu"  
 19 B: "boitatá",  
 20 B: "boitatá",  
 21 B: "boitatá!"  
 22 B: "boitatá"  
 23 B: "téu-téu"  
 24 B: "tatá".  
 25 B: "boitatá"  
 26 B: "boitatá",  
 27 B: "téu-téu"  
 28 B: "boitatá"

corpo dela desmanchou-se, também como cousa da terra,  
 que se estraga de vez.  
 E foi então, que a luz que estava prêsa se desatou  
 por aí.  
 E até pareceu cousa mandada: o sol apareceu de novo!

## IX

Minto:

apareceu sim, mas não veio de supetão. Primeiro foi-se adelgaçando o negrume, foram despontando as estrêlas; e estas se foram sumindo no coloreado do céu; depois foi sendo mais claro, mais claro, e logo, na lonjura, começou a subir uma lista de luz... depois a metade de uma cambota de fogo... e já foi o sol que subiu, subiu, subiu, até vir a pino e descambar, como dantes, e desta feita, para igualar o dia e a noite, em metades, para sempre.

## X

Tudo o que morre <sup>29</sup> no mundo se junta à semente de onde nasceu, para nascer de novo: só a luz da *boitatá* <sup>30</sup> ficou sozinha, nunca mais se juntou com a outra luz de que saiu.

Anda sempre arisca e só, nos lugares onde quanta mais carniça houve, mais se infesta. E no inverno, de entanguida, não aparece e dorme, talvez entocada.

Mas de verão, depois da quentura dos mormaços, começa então o seu fadário.

A *boitatá*, <sup>31</sup> tôda enrosçada, como uma bola — *tatá*, <sup>32</sup> de fogo! — empeça a correr o campo, coxilha abaixo, lombra acima, até que horas da noite!...

É um fogo amarelo e azulado, que não queima a macega sêca nem aqueita a água dos mananciais; e rola, gira, corre, corcoveia e se despenca e arrebenta-se, apagado... e quando um menos espera, aparece, outra vez, do mesmo jeito!

Maldito! Tesconjuro!

29 B: morrer

30 B: "boitatá"

31 B: "boitatá",

32 B: "tatá",

## XI

Quem encontra a *boitatá*<sup>33</sup> pode até ficar cego...  
Quando alguém topa com ela só tem dois meios de se livrar:  
ou ficar parado, muito quieto, de olhos fechados apertados  
e sem respirar, até ir-se ela embora, ou, se anda a cavalo,  
desenrodilhar o laço, fazer uma armada grande e atirar-  
lha em cima, e tocar a galope, trazendo o laço de arrasto,  
todo sôlto, até a ilhapa!

A *boitatá*<sup>34</sup> vem acompanhando o ferro da argola...  
mas de repente, batendo numa macega, tôda se desmancha,  
e vai esfarinhando a luz, para emulitar-se de novo, com  
vagar, na aragem que ajuda.

## XII

Campeiro precatado! reponte o seu gado da querên-  
cia da *boitatá*:<sup>35</sup> o pastical, aí, faz peste...  
Tenho visto!

33 B: "boitatá"

34 B: "boitatá"

35 B: "boitatá";